독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을

게임코믹 폭소 스화2, 마법검의 전설

슈퍼컴보이 이스Ⅳ
솔스티스 2
초시공요새 마크로스
로맨싱사가 2
드래곤 퀘스트 Ⅰ, Ⅱ
한국프로야구

수퍼 알라딘보이 알라딘

애니비전 은하영웅전설

책속의 책 1 인기 아케이드 게임 완전 소개서

퀴즈 퀘스천, 사무라이 에이스, 버철 화이터

책속의 책 2 PC게임 완전 소개서

집중공략/인첸티아의 저주, 보디 블로우

기대신작/항유기

IBM-PC 뉴소프트/탐랜드리 풋볼, 샘&맥스, 싸이버 레이스
오성과 한음, 레벨 어설트, 기동타격대, 주시자의 눈 3

PC게임 하우스/미리내 소프트웨어

'94 1

Ys IV

SIECO
SIECO

WONDER BOY

베스트 게임

「완전 공략집」

'94 1월호 특별부록

'94 1

게임코믹

슈퍼컴보이

수퍼알라딘보이

책속의 책 1 ● 인기 아케이드 게임 완전 소개서

국내개발 게임

신작소개

최신정보

책속의 책 2 ● IBM-PC 게임 완전 소개서

애니비전

~태양의 가면~

집중공략

이스 4

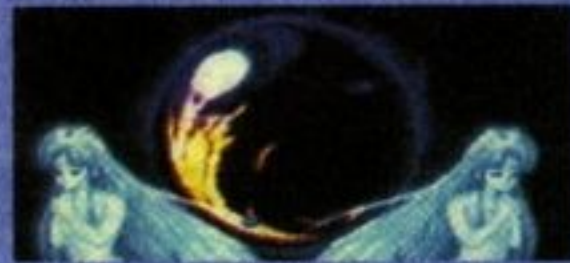
슈퍼컴보이	현지 발매일	93/11/19	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	통킨 하우스	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

환상적인 스토리와 화려한 그래픽으로 많은 사랑을 받은 이스 Ⅳ의 슈퍼컴보이용이다. 전 기종으로 게임이 나올 만큼 그 명성은 설명할 필요도 없다. 그 이스 Ⅳ가 드디어 슈퍼컴보이로 발매되었다. 이제 여기에 새로운 아돌의 전설이 시작된다.

기본 매뉴얼 편

잔잔한 파도 소리가 들려오고 있었다 타는 듯한 붉은 머리결이 부드러운 바람에 흔들리고 있으며,
검게 빛나는 눈동자에는 파도 사이를
반짝이는 빛이 아름답게 반사되고 있었다.

신관의 자손으로서 최후를 마친 다르크 화그토
인간의 욕망 때문에 악의 원흉이 된 다무.
돌이켜보면 모든 것은 먼 과거의 일과 같이 생각되었다.

예전에 영화를 자랑하던 이상향 이스.
마법의 구슬 '흑진주'의 힘을 사용해 두 사람의 여신과 6인의 신관에 의해
부흥했던 나라에도 언제부턴가 암운이 휩싸였다.

에스테리아의 모험을 끝낸 아돌은 화이트혼의 모래사장에서
혼자만의 길었던 싸움의 날들을 생각하고 있었다.

'아니 저것은?'
병속에는 편지가 들어있다. 그 글자는 아돌은 모르는 것이었다.
'시인 루타라면 읽을 수 있을지도 몰라.'

휘나와 레아는 그렇게된 것을 알고 있었던 것일까?
아돌은 잠든 2명의 여신을 생각하면서 잔잔한 파도에
부딪혀오는 해변으로 눈길을 돌렸다.

셀세타에서 누군가가 도움을 구하고 있는 것이다.
아돌은 작은병에 감춰진 요청에 셀세타로 향할 것을 결심하였다.
아돌의 모험이 다시 시작하려고 한다.

'이것은 셀세타 문자인데.
용사여, 셀세타를 구해주십시오.
그렇게 쓰여있군.'

아돌 크리스틴

붉은 머리 칼과 검은 눈동자의 소년 모험가. 용기와 정의감, 호기심을 원동력으로 하여 모험을 계속하고 있다

리리아

이스 시리즈의 정통적인 여주인공. 이번 4편에서는 아돌을 따라서 셀세타로 건너오게 된다. 그녀는 거대한 비밀을 가진 '달의 눈동자'를 가지고 있는데 …

도기

리리아의 오빠이며 아돌의 친구이다. 아돌을 찾아 셀세타로 떠난 리리아를 따라 역시 셀세타로 들어온다

카나

바람의 마을 아가씨. 수해(거대한 숲)의 레인저들의 젊은 리더이다. 여자이지만 아직 어떤 남자에게도 져본 일없는 왈가닥 아가씨로 이번 이야기에 중요한 역할을 한다

리자

고원의 마을 아가씨. 바로 작은 병에 편지를 보낸 장본인으로 마지막 남은 유익인(날개족)인 엘딜을 보살피는 역할을 맡고 있다

마법사 삼인조

그루다를 대장으로 하는 바미, 가디스의 3인조. 이번 셀세타의 사태를 일으킨 장본인들로서 아돌이 맞서 싸워야할 상대들이다

무기와 방어구

◆검

(1) 숏 소드(ツョートソード)
가볍고 사용하기 쉬운 장비이다. 무엇보다 값이 싸므로 아돌이 제일 먼저 장비하는 무기이기도 하다. 그러나 많은 위력을 기대하기는 어렵다

(2) 롱 소드(ロング ソード)
길이가 1미터 정도나 되는 커다란 검이다. 상당한 위력을 자랑한다.

(3) 브로드 소드(ブロードソード)
폭이 넓은 검이다. 파괴력이 강하다.

(4) 염풍의 검(炎風の劍)
말그대로 염풍(불의 바람)이 발사된다. 마법검으로서 MP가 소모된다

(5) 번개의 검(いかづちの劍)
역시 마법 검으로 번개가 발사된다

(6) 빙풍의 검(氷風の劍)
마법검으로 아이스의 마법으로 적을 얼려버리는 효과가 있다

(7) 영웅의 검(英雄の劍)
보통은 회복 마법으로 마력으로 HP를 회복시킬 수도 있다. 그러나, 그 이외에도…

(7) 격광의 검(激光の劍)
공격력 최강의 검으로 레이저를 발사한다

◆방패

(1) 아이스 실드(アイスシールド)
단단한 얼음으로 만들어진 방패로 초반에 화염 지대에서 얻을 수 있다

(2) 가죽방패(レザーシールド)
가죽으로 만든 저가의 방패. 역시 가격 때문에 초반에 이용하게 되는 방패이다

(3) 라지 실드(ラージシールド)
철제의 비교적 넓은 방패이다. 이 정도라면 안정된 방어력을 기대할 수 있다

(4) 영웅의 방패(英雄の盾)
영웅 레환스로부터 내려 온 최강의 방패. 일반 상점에서는 구입 불가능하다

(5) 리플렉터(リフレクター)
거울로 만들어진 방패이다. 역시 일반 상점에서는 구입 불가능

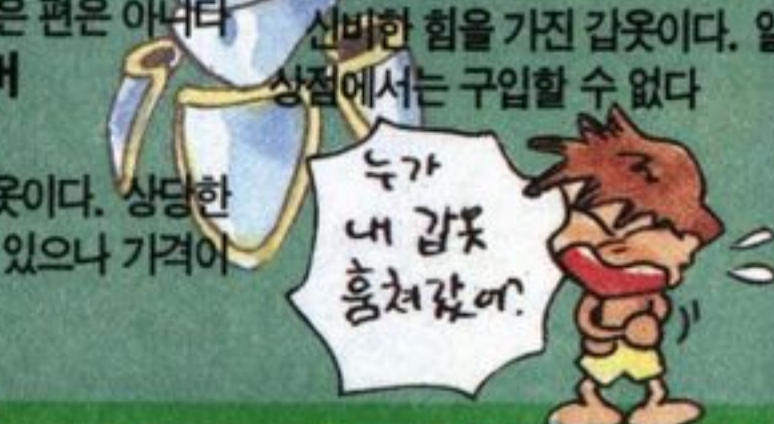
◆갑옷

(1) 가죽 갑옷(レザーメイル)
말의 가죽으로 만든 갑옷. 역시 뛰어난 방어력은 기대할 수 없다

(2) 체인 메일(チェーンメイル)
쇠사슬로 만든 갑옷. 가죽 갑옷보다는 낫지만 아주 좋은 편은 아니다

(3) 플레이트 아머(プレートアーマー)
철판으로 만든 갑옷이다. 상당한 방어력을 기대할 수 있으나 가격이 매우 비싸다

(4) 영웅의 갑옷(英雄のよろい)
영웅 레환스 공로부터 내려온 최강의 갑옷. 역시 일반 상점에서는 구할 수 없다

(5) 디펜더(ディフェンサー)
신비한 힘을 가진 갑옷이다. 일반 상점에서는 구입할 수 없다

◆아이템

(1) 작은 병의 편지
게임 시작시부터 가지고 있는 아이템. 이번 모험의 계기가 된다

(2) 윙(ウイング)
한번 갔던 곳이면 순식간에 이동이 가능하다

(3) 약초(薬草)
HP를 150회복시킨다.

(4) 셀세타의 비약(セルセタの 秘薬)
HP를 120씩 3회 회복 가능하다

(5) 로다의 약(ロダの薬)
MP를 100포인트 회복시켜 준다

(6) 에릭사(エリクサー)
HP와 MP의 완전 회복시켜준다

(7) 여신상(女神の像)
일정시간 무적이 된다

(8) 미러네크리스(ミラーネックレス)
일정 시간 화면 내 적의 움직임을 정지시킨다

(9) 성스러운 완륜(聖なる腕輪)
화면 내 보스 이외의 적을 일소해 버린다

(10) 토파즈(トパーズ)
번개의 검 썬더의 마력을 강화시킨다. 대하의 마을 대장간에서 번개의 검과 이 아이템을 가지고 있다면 연마시켜 준다

(11) 사파이어(サファイヤ)
빙풍의 검의 얼음마법을 강화시킨다

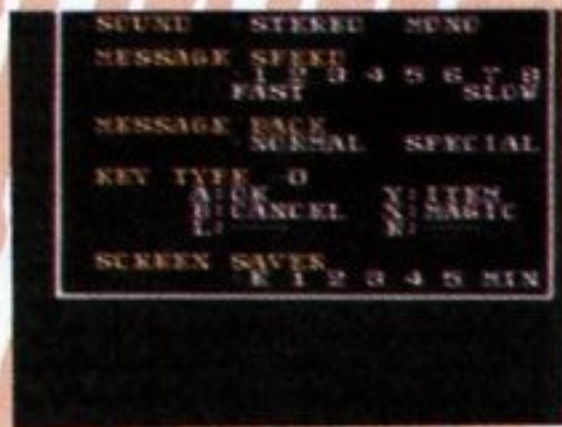
(12) 루비(ルビー)
염풍의 검 불의 마법을 강화시킨다

아돌 크리스틴의 모험

1. 미네아의 항구

게임이 시작되는 장소이다. 먼저 셀렉트 버튼으로 메뉴를 불러오자.

게임메뉴

메뉴 중 가장 아래의 옵션(OPTION)을 선택하면 게임의 여러 설정을 변화시키는 일이 가능하게 된다.

옵션화면

그외 아이템(ITEM)을 선택하면 현재 가지고 있는 아이템을 볼 수 있는데 게임시작 시점이라 이야기의 발단이 된 작은 병만을 가지고 있다.

아이템 화면

무기와 방어구를 장비하는 소드(SWORD)메뉴에는 현재 아무런 무기도 없는데 앞으로 하나하나 구해가게 된다.

소드 메뉴 화면

스테터스(STATUS)화면은 주인공 아돌의 상태를 표시해 주는데, 레벨이나 HP/MP 그리고, 골드(금)의 소지량 등을 보여준다. 또, 레벨 업까지 남은 경험치를 보여주기도 하므로 매우 편리하다.

스테터스 화면

마지막으로 세이브(SAVE), 로드(LOAD)기능이 있는데 세이브시 자신이 있는 지명이 표시되므로 편리하다.

게임이 시작되면 셀세타로 떠나는 아돌과 그를 배웅하는 도기의 대화가 진행되며 아들은 셀세타의 먼나라로 떠나가게 된다. 한편, 후레아라는 의사가 막 출항하는 배위로 뛰어드는데

도기 : 아돌 정말로 떠날건가?
모두에게 알리지도 않고 에스테리아를 떠난다는 것은…
그래, 말려도 소용없겠지.
(후레아가 떠나는 배에 뛰어든다)
아돌 : 아니 당신은 후레아?
위험하잖아요!
후레아 : 가까스로 배에 올라탔군.
셀세타지방에는 그 이름대로 셀세타 꽃의 원종이 있어. 나는 그것으로 만능 약을 개발하려고 생각해. 하하하

2. 프로마티항

레브레터를 부탁하는 청년

긴 항해끝에 프로마티항에 도착한 아돌은 후레아와 헤어지게 된다. 이곳에서는 노톤과 만나 긴 이야기를 나누게 된다. 또, 술집의 어떤 젊은이의 레브레터를 전해주는 이벤트도 놓치지 말자! 아돌은 노톤과 빅센의 아버지와의 대화 끝에 제국의 국경요새로 향하기로 결정한다.

다음날 날이 밝으면 행상인의 마차를 얻어타고 국경요새로 향하게 된다.

이 아가씨에게 전해주자

노톤 : 나야 노톤이야! 그래 무사히 돌아왔군!
나도 여기에서 악마의 탑이 빛나는 것을 봤어.
서서 이야기하는 것도 그러니 빅센의 아버지가 계신 '한'에서 한잔 어때?

아버지 : 로문제국이 셀세타를 노리고 있다는 소문을 들은 일이 있어. 국경에 요새가 완성되어 수상적은 느낌이라는 이야기야. 네가 한번 조사해 보지 그래?

밤새도록 이야기하는 3사람

마차를 타고 떠나는 아돌

3. 국경요새

마차를 타고 도착한 곳은 국경요새로써, 사실상의 모험이 시작되는 곳이다. 성의 문지기에게 이야기를 걸면 감옥에 갇

히게 되는데 그곳에서 정보를 파는 듀렌이라는 녀석을 만나게 된다. 듀렌에게 수해에 대한 정보를 얻게되며 감옥을 빠져나오다 요새의 대장을 만나게 된다. 대장은 의외로 친절해서 아돌 등을 풀어주고 요새의 보물상자를 아돌에게 주기도 한다. 보물상자에는 금 500과 아이템이 들어있다. 이 돈으로 기본적 장비를 구입하도록 하자.

문지기에게 말을 걸면 잡아넣고 만다

어느정도 장비를 갖췄으면 마을밖으로 나가서 레벨을 올리고, 듀렌이 말한 수해라는 곳을 찾아가보도록 하자.

뜻밖에 친절한 대장

아돌은 대장에게 대접을 받는데…

이곳의 보물상자는 마음대로 가지자

듀렌: 이봐. 너도 붙잡혀 온거야?
나는 정보가게의 듀렌이다. 나야 항상 겪는 일이지만 너는 재수가 없었구나. 이런 곳에서까지 장사를 하다니… 재미있는 정보가 있어. 사실은 언덕 저편에는 울창한 숲이 있는데…거기도 예전에는 살기좋은 땅이었다는 거지. 그 근방에 전해내려오는 말에 의하면 옛날에는 등에 날개를 단 사람들이 살고 있어서 이상한 생활을 하고 있었다고 하더군
아돌: 이상한 이야기군
듀렌: 게다가 셀세타의 수해에는 황금의 성이 있다는 이야기도 있어. 아무도 본 사람은 없지만…
아돌: 헛소문 아니야?
듀렌: 사실은 나도 잘 몰라. 그래도 얼마쯤은 대단한 보물이 있을 것 같지 않아? 사실인지 어떤지는 잘 모르겠지만.

4. 그루다

한편, 아돌이 쉬고 있는 사이 제국군 대장과 그루다의 이야기가 진행된다. 뭔가 음모가 있을 법도 한데……

대장: 언제쯤 셀세타를 공격하여 로만제국의 것으로 만들수 있을까? 그 때문에 너희 마법사 3인조를 보내려는 것이다. 잘할 수 있겠지? 우리들은 언제까지 국경요새에 있으면 좋겠느냐?
가루다: 대장, 잠시 동안만 참고 견디죠. 보다 강한 몬스터를 풀어 놓았습니다. 그리고, 셀세타의 힘이 약한 곳을 단번에 공격한다면……
대장: 음. 기대해 보겠어. 그래도 안된다면 마법사인 너희들을 보내는 의미가 없어지게 된다.
가루다: 저희에게 맡겨 주십시요. 그럼 이만…

5. 유적

봉우리를 넘어가는 아돌

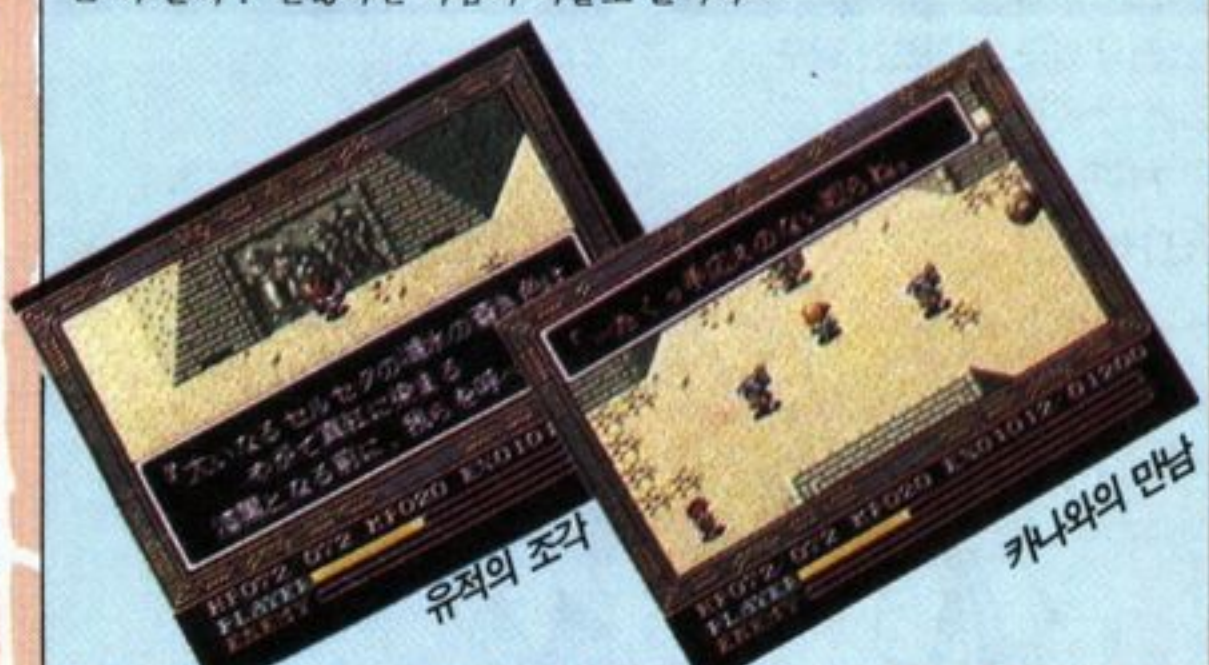
마을 밖으로 나온다면 슬라임들이 돌아다니고 있는데, 그다지 강하지 않으므로 쉽게 처리할 수 있다. 이곳에서 어느 정도 레벨을 올려두는 것이 유리하다. 길을 따라서 가다보면 제단이 있는 봉우리를 넘어가게 되는데 이 제단은 후에 커다란 역할을 하게된다.

봉우리를 넘어 계속 가다보면 유적 입구에 도착하게 된다. 유적에서는 카나라는 왈가닥 아가씨를 만날 수 있다.

유적의 입구

〈대화박스〉

거대한 '셀세타의 호수'의 푸른 색은 이윽고 진홍색으로 물들고, 어둠이 되기전에 우리를 부르라…

여자: 아! 도와주러 왔군… 애써 왔겠지만 너의 힘을 빌릴 필요는 없었어… 그래도, 예의의 말은 해야지…고마워…
나는 '카나'라고해. 그전에는 바람의 마을에 살고 있었지만, 최근 이 근방의 마을 사람들이 자주 행방불명이 되고 있어… 우리 마을의 레무노스라는 청년도 사라져서 찾았지만, 도대체 행방불명된 사람들은 어디로 가버린 것일까? 이 유적에도 있는 듯한 흔적은 없고…
아돌: 입구에 있던 굉장한 조각을 보았니?
카나: 여기는 고대 셀세타 왕국의 유적이야. 그 조각은 영웅 레환스를 받든 다섯 충신을 기린 조각이야. 그래 그곳의 거대한 석상이 레환스야… 슬슬 나는 가 볼까? 괜찮다면 바람의 마을로 놀러와…

유적의 조각

카나와의 만남

6. 바람의 마을

바람의 마을은 유적을 통과하면 바로 나온다. 이곳의 장로를 만나 이야기를 나누다 보면 셀세타에 뭔가 이상한 전조가 보이고 있는 것같다. 한편, 마을의 사냥개가 행방 불명된 레무노스의 냄새를 맡은것 같은데…

〈대화박스〉

장로 : 당신이 유적에서 카나를 도와주려고 하신 나그네이시군요. 그 아이는 남자도 못당하는 왈가닥으로 아직까지는 정면으로 싸워서 이긴 남자는 없었다오. 그런데, 이곳에는 무슨 일이시죠?

아돌 : 실은 에스테리아에서 병 속에 든 편지를 주웠습니다. 거기에 '셀세타를 구해주서요 라고 쓰여있어서…

장로 : 그것을 보낸 사람은 짐작이 가지 않지만 셀세타에는 무엇인가 일어나기 시작한다는 것은 사실이…카나에게 자세히 물어보는 것이 좋겠군요.

카나 : 전에 수해의 여기저기에서 많은 마을 사람들이 행방불명되었다는 이야기겠죠. 그것 뿐만이 아니어요. 수해를 가로지고 있는 호수의 색이 붉게 물들었어요. 아마 무언가의 전조가 아닐가요? 레난스공이 남긴말과 같아요. 저, 아돌군. 레환스공의 무덤이 있는 마을에 셀세타의 대장로가 계셔요. 그곳에 가면 무언가 알 수 있을 거여요. 함께 가주지 않겠어요.

꼬마 : 개가 남쪽 크레이터 쪽으로 달려가 버렸어요. 바람에서 레무노스의 냄새를 맡은것 같아요.

7. 크레이터

크레이터는 말 그대로 마치 달의 크레이터(분화구 모양의 요철)같이 생겼다. 이곳에서는 괴물이 되어버린 레무노스를 만날 수 있는데, 어떤 세력에 의해 마을 사람들이 괴물로 변해버리는 것 같다.

보스전의 입구. 세이브는 필수

보스 레무노스

〈대화박스〉

카타 : 역시 이 괴물은 레무노스인가?

레무노스 : 으으 카나. 그래 나야.(아돌을 보며)너는 본 적이 없는 사람인데?

그런가? 네가 나를 구해준 것인가? 고맙다고 말을 해야겠군. 수해 속에서 이상한 녀석들에게 붙잡혀서 정신이 들어보니 이런 모습이야. 뇌우의 성역에 끌려간 것까지는 기억이 나지만…… 최근 몬스터가 많다고 생각했지만, 나처럼 끌려온 사람이 몬스터가 되어버렸다니… 이상한 일이군. 모습이 몬스터가 되어버리면 마음까지 광폭하게 되어버리는것 같아. 우웃

카나 : 빨리 마을로 옮겨라. 아돌 신경쓰지 않는 것이 좋아. 누구라도 어쩔 수 없었을거야. 그보다 용서할 수 없는 것은 모두를 그런 모습으로 만든 녀석이야. 그 녀석들이 짐작이 되는군. 몇 개월전에 성역의 성에 나타난 이상한 3인조가 수상하다. 그 녀석들이 온 이후로 사람들이 행방불명이 되기 시작했어. 그 녀석들이 무엇인지는 모르겠지만, 준비된다면 가만두지 않겠어. 아아! 그렇다. 장로에게서 태양의 눈동자라는 보물을 받은 적이 있어. 대장로를 만나려면 이것이 필요할거야.

8. 하이랜드

하이랜드 마을에는 리자라는 아가씨가 살고있다. 이 리자라는 아가씨는 바로 병 편지를 보낸 장본인으로 많은 비밀을 알고 있지만 아직은 이야기를 안해준다. 리자에게 대장로에 대한 이야기를 들은 아돌은 뇌우의 성역쪽으로 향하게 된다.

〈대화박스〉

리자 : 꽤 피곤하신 것같군요. 아니 그 작은병.

아돌 : 에스테리아 바다에 흘러온 것입니다.

리자 : 네에, 에스테리아까지 흘러서? 설마 거기까지 갔다고는?! 저는 리자라고 해요. 편지를 보낸 것은 저입니다. 여기까지 와주셔서 정말 감사합니다. 확실히 편지를 보낸 것은 저입니다, 저 자신도 모르는 일이 너무 많고 혼란하기 때문에 아직 자세히 이야기 해드릴 수 없습니다.

아돌 : 혹시 셀세타의 대장로가 있는 곳을 아셔요?

리자 : 그곳이라면 다리를 건넌다면 뇌우의 성역이 나옵니다. 그곳을 통과하면 산쪽으로 갈 수 있습니다. 하지만, 한가지만 약속해 주셔요. 결코 성역의 안으로는 접근하지 마셔요. 그곳은 고대의 영역입니다. 그곳에 접근한다면 재앙을 입을지도 모릅니다.

9. 뇌우의 성역

뇌우의 성역을 통과하는 길은 말그대로 뇌우(벼락과 비)가 계속해서 내리고있다. 그곳을 자나가던 중 아돌은 번개를 맞아 이상한 곳으로 가는데 그곳에서는 엘딜이라는 날개달린 사람(유익족)과 3인조의 은신처였다. 그들에게 발견된 아돌은 3인조에게 무참하게 당하지만 리자의 도움으로 살아나게 된다.

번개를 맞는 아돌

이상한 곳으로 들어온 아돌

〈대화박스〉

바미 : 그루다님. 동굴의 레무노스의 일입니다만……
그루다 : 알고 있어… 아돌이라는 녀석에게 졌다면서……
가디스 : 그래서, 바미의 마력 따위는 통하지 않는다고 했다나요… 우리가 가서 이 도끼로 때려부수면 좋겠습니다. 우후후후… 생각하는 것만으로도 마음이 뛰는군요.
여자 : 여전히 야만스러운 소리를 하는군. 왜 이런 남자와 동료가 되어야만 할까?
그루다님은 아름다운 것을 좋아한다. 예를 들어 나처럼. 차라리 너는 괴물로 변하는 편이 좋지 않을까? 호호호홋… 몬스터와 머리 속에 든건 다를게 없으니까…
남자 : 뭐 뭐 뭐 앗!
여자 : 나하고 싸우자는 거야?
그루다 : 그만들 둬! 동료끼리 무슨 일들이야? 이제 곧 엘딜 님이 오실거야. 레무노스 따위는 어쨌든 상관없다. 바람의 마을 녀석들을 흥분시키는 것도 좋겠지. 그러면, 태양의 눈동자를 탈취하는 일도 쉬워질거야. 우리들이 엘딜님에게로 오기전에는 로만제국의 마법사였다는 것은 비밀이야. 배반한 일이 알려진다면 신용을 받을 수 없기 때문이니까. 로만 제국보다 엘딜 님에게 붙는 편이 더 큰 이익이 있기 때문이지.
여자 : 알겠습니다. 그루다님. 그루다님의 지혜는 세계 제일입니다.
엘딜 : 기다렸나?
그루다 : 엘딜님 기다리고 있었습니다. 꼭 보고드려야 할 일이…
엘딜 : 레무노스라고 하는 녀석의 일인가? 너는 생각이 있어서 그렇게 한 것이라고 말할 작정이겠지?
그루다 : 말씀하신 대로입니다. 이것도 우리들의 목적을 달성하기 위한 작전입니다.
엘딜 : 호오. 그러면 이것도 생각이 있어서 한 일인가?
(숨어있는 아돌을 공격한다.)
그럼 뒤처리를 맡긴다.
(아돌은 3인조에게 린치를 당한다)
리자 : 엘딜님… 다시는 만날 수 없을까? 엘딜님, 정말로 변하신 것일까? 리자는 저만은 믿고 있습니다. 아니 당신은…!!
(아돌을 발견한 리자가 집으로 옮긴다.)

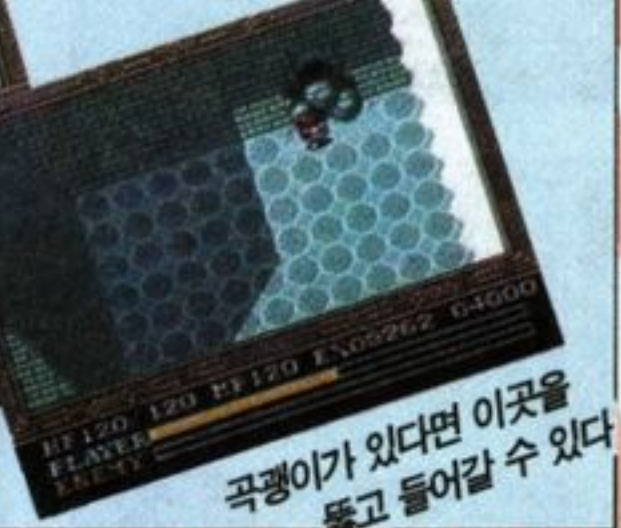
…을 데려오는 것을 반대하는 마을사람
…의 간호를 받는 아돌

10. 고대유적

정신을 찾은 아돌은 대장로를 찾기 위해 또다시 모험을 떠난다. 이상한 유적같은 곳을 통과하다 보면 카조크라는 할아버지를 만날 수 있다.

유적의 보스

〈대화박스〉

카조크 : 뭐야 너는!! 뒤에서 갑자기. 음! 나그네인가? 놀랍군. 게다가 이 땅의 사람은 아닌 것같군. 나의 이름은 카조크. 고대 초문명의 연구로 여생을 보내고 있는 늙은이다. 이곳은 대지의 신전이다. 여기가 바로 고대왕조의 유적이다. 아니! 네가 가지고 있는 그 보석은 혹시 태양의 눈동자 아니야? 어째서 네가 그것을 가지고 있느냐?
아돌 : 바람의 마을 카나로 부터 받은 것입니다.
카조크 : 호오 그래? 그 아가씨에게서 받은 것이라면 너는 신용할 수 있는 녀석이군. 나는 옛날 바람의 마을에 살았지만 지금은 마누라와 함께 호반의 집에서 살고 있다. 연구하기에 편리하기 때문에 그곳으로 옮긴 것이지. 그래도, 좋은 곳에 빈집이 있어서 그곳에서 살 수가 있었지.
아돌 : 그럼 가조크님 유적의 조각에 새겨져있는 말은……
아조크 : 으음, 이윽고 진홍색으로 말인가? 지금 호수의 색이 실제로 붉게 물들고 있다. 레환스공이 남긴 말대로 나쁜 일이 생기지 않으면 좋겠지만…
아돌 : 예, 그것을 물어보기 위해 셀세타의 대장로가 계시는 곳에 가려고 생각했습니다.
카조크 : 자네 조사하러 갈 것인가? 그렇다면 그전에 호수의 색을 직접 봐두는 것이 좋아. 호수로 통하는 길은 무너지기 쉽고, 또 입구는 무너져 있을거야. 자 이것이 있다면 들어갈 수 있을거야.
(곡괭이를 얻는다)

카조크와의 만남
곡괭이가 있다면 이곳을 뚫고 들어갈 수 있다

11. 호반의 집

카조크의 집은 호수 한가운데 있다. 실제로 호수는 붉은 빛을 띄어가고 있다. 카조크의 부인은 심한 기침으로 카조크를 부르는데 카조크에게 다시 가보면 폭탄을 주면서 왼쪽의 바위를 뚫고 대하의 마을로 가서 약을 사오도록 부탁한다.

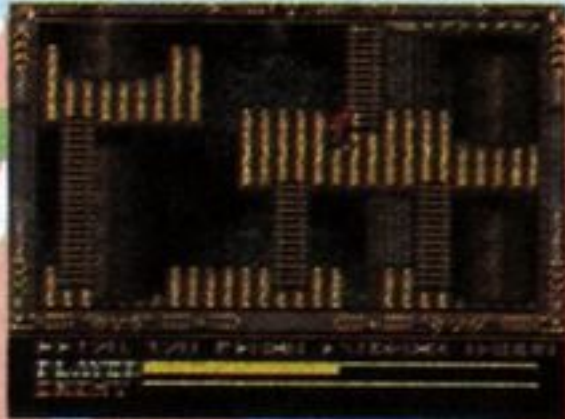
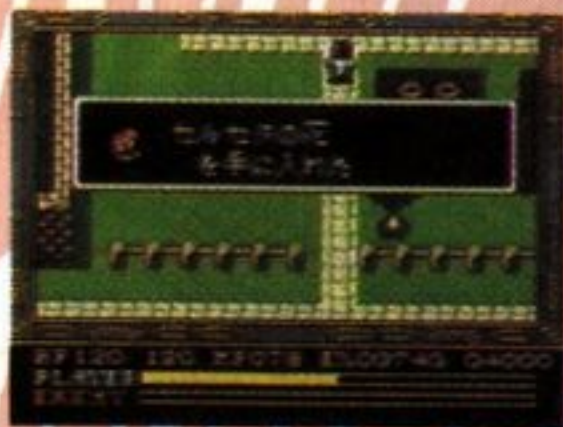
붉게 변한 호수

대하의 마을로 통하는 입구

〈대화박스〉

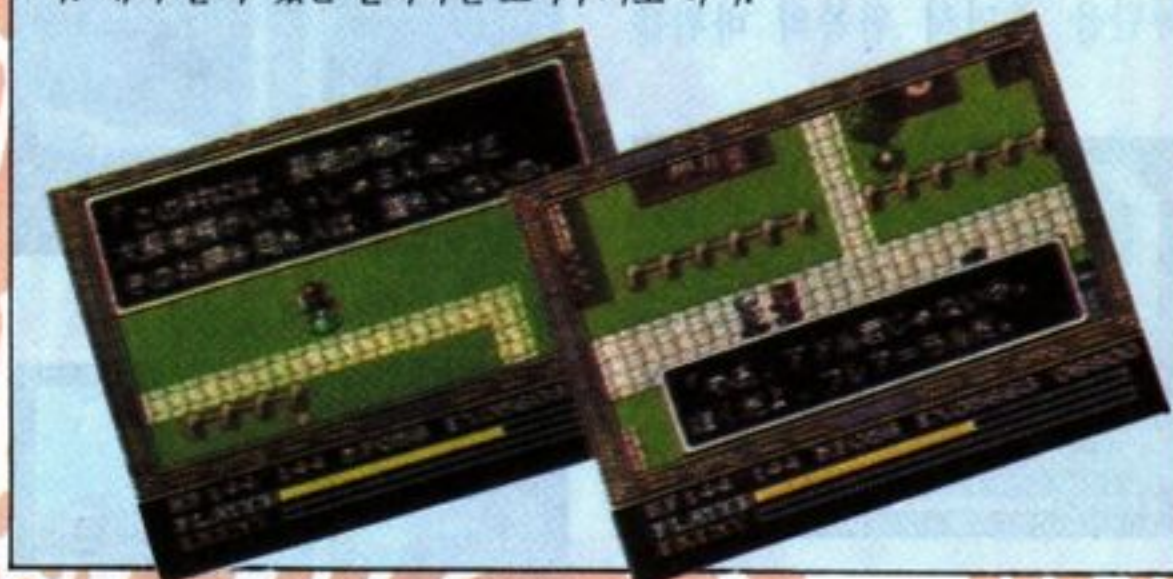
할머니 *: 너는 누구니?*
아돌 *: 저는 아돌입니다.*
할머니 *: 미안하지만 대지의 신전에 있는 주인에게……콜록콜록*
(아조크에게 돌아간다)
아조크 *: 드디어 발견했다. 대지의 눈동자를… 음, 역시 그곳에 있었던 것이었어. 내 짐작대로였어. 꼭 그곳에 대지의 눈동자가 있다고 생각하고 있었어.*
아돌 *: 가조크님. 돌아가보셔요. 할머니가 심한 기침으로…*
아조크 *: 큰일이다. 약이 떨어져 버렸어. 곤란하게 되었어. 미안하지만 네가 심부름좀 해주지 않겠니? 늙은이 보다야 젊은사람이 빠르겠지. 대하의 마을의 시장에서 팔고 있는 셀세타의 꽃을 사가지고 와다오. 약을 사다준다면 이 눈동자를 주겠다. 크게 무너져 버린 길을 통과한다면 수해가 나온다. 그 수해를 넘어간다면 대하의 마을에 도착한다.*

12. 대하의 마을

이 마을은 바로 대장로가 사는 곳이다. 그러나, 대장로는 아무나 만날 수는 없다고 한다. 어쨌든, 이곳에서 셀세타의 꽃을 사가지고 돌아가면 대지의 눈동자를 구할 수 있다. 눈동자를 구한 후 이곳으로 돌아오면 후레아를 만날 수 있고, 그 덕분에 이 마을의 장로를 만날 수 있다.

장로말에 따르면 대장로를 만나려면 3가지의 눈동자가 필요하다던데 마지막 달의 눈동자는 그 옛날에 에스테리아로 전해졌다고 한다. 아돌은 눈동자를 구하러 에스테리아로 돌아가게 된다.

셀세타의 꽃을 구하자

에스테리아로 떠나는 아돌

〈대화박스〉

아가씨 *: 이 마을에는 장로 외에도 대장로님이 계시지만 그 얼굴을 본사람은 아무도 없습니다.*
아조크 *: 대장로를 만난다면 자세한 이야기를 물어보는 것이 좋아. 종전에 다녀온 대하의 마을에 대장로님이 계신다. 또, 무언가 있으면 물어보도록 해라. 내가 할 수 있는 일이라면 도와주기로 하지.*

후레아 *: 아, 아돌군 아닌가? 나야. 후레아 말이다. 그 때부터 쭉 너를 좇아서 수해에 들어왔다. 바람의 마을에 도착하자 마침 내가 간 뒤였다. 셀세타 꽃의 원종에 대한 이야기를 마을 사람들에게 물어본 후에 레무노스라는 청년에 대해 듣게 되어 이곳까지 오게 되었다. 이곳에는 셀세타의 장로들을 다스리는 대 장로께서 계신다고 한다. 그래도 사람들 앞에는 좀처럼 모습을 나타내지 않는다. 네가 알고 싶은 일이 있다면 대장로에게 물어보는 것이 제일이겠지만, 그래 우선 이 마을의 장로부터 만나는 것이 좋아. 내가 이야기를 해드리지. 이곳이야 아돌.*

장로가 사는곳

눈동자에 대한 이야기를 하는 장로

13. 엘딜

한편 엘딜과 삼인조들도 눈동자에 대해 이야기하고 있는 가운데 리자가 끼어든다. 그러는 리자를 3인조는 무참히 살해하고, 엘딜은 아직 양심이 남아 있었는지 부활의 제단에서 리자를 살리고, 그의 목걸이를 남기고 사라진다.

〈대화박스〉

그루다 *: 엘딜님. 달의 눈동자는 지금 암흑의 기사를 에스테리아로 보내 그것을 찾고 있습니다. 틀림없이 성공할 것입니다.*
엘딜 *: 아돌이라는 녀석에게 방해받지는 않겠지?*
그루다 *: 맡겨 주십시오. 달의 눈동자와 함께 아돌의 시체를 가지고올 것입니다.*
엘딜 *: 후후훗, 기대하고 있겠다.*
(갑자기 리자가 나타난다)
리자 *: 엘딜님! 악의 일당이 되었다는 것은 거짓말이죠? 기상이 높고 상냥하시고 바른 엘딜님 이시겠죠? 저는 믿고 있어요.*
바미 *: 뭐야 이 소녀는? 건방지구나!*
엘딜 *: 에잇 너희들이 처리해라!*

목걸이를 남기고 사라진 엘딜

14. 미네아의 항구

미네아의 항구는 아돌이 처음에 모험을 시작했던 곳이다. 그런데, 이곳에는 마을내에 몬스터들이 돌아다니고 있다. 마을 밖으로 나가서 돌아다니다 보면 전에 삼인조들이 말하던 암흑기사를 만날 수 있는데 이녀석을 물리치면 몬스터들을 없앨 수 있다.

한편 상점주인은 '금의 좌대'가 없어졌다고 투덜거리고 있다. 일단 리리아를 만나러 란스의 마을로 가보도록 한다.

암흑기사와의 보스전이다

변신을 하는 암흑기사

이곳에서 암흑기사가 나온다

〈대화박스〉

상점주인 : 몬스터들이 없어져서 무기나 마법의 물품이 필요 없어져서 장사가 안될 것같다. 거기다가 금의 대좌 마저 잃어버렸으니.

15. 란스의 마을

란스의 마을에서 리리아와 도기를 찾아봐도 모두들 사라졌다. 어찌된 일일까? 한편 타롤과 루타를 만나서 아돌은 중요한 정보를 얻는다.

〈대화박스〉

탈프 : 리리아를 만나러 왔는데 어디 놀러갔는지 아무도 없군. 집에 리리아도 어머니도 안계셔. 앗 음유시인 루타형이다!

루타 : 오랫만이다. 아돌, 기이한 이야기가 있어. 너와 헤어진 후에 이스의 역사에 대해 조사해 보았는데, 이스의 역사는 셀세타와 관계가 있을지도 모르겠다. 분명히 우리의 여신은 2명인데 조사를 하다 날개를 가진 1명의 여신상을 발견했다. 조사해본 결과 그 여신상의 모델은 휘나와 레아가 아니었어. 분명히 이 여신은 고대 에스테리아에 넘어온 셀세타 민족의 것이 아닌가 생각된다. 이 추리가 맞다면 셀세타와 이스는 고대부터 관계가 있었던 것같아. 그렇다면 그 증거가 분명히 에스테리아 어딘가에 있을 것이야.

루타 : 신전의 벽에는 이런 글자가 있었어. '이스에는 셀세타로부터 건너온 달의 눈동자가 있다'

아돌 : 루타?! 그것을 어디서 보았어?

루타 : 음 그래서 몬스터들이 나타났었군.

탈프 : 그럼 그것을 가지러 갑시다. 실은 란스의 마을에 달의 눈동자가 있다고 들었었는데… 그래! 그것을 가진 것은 아마 리리아일거야.

아돌 : 그렇다면 리리아가 위험하다! 루타! 리리아가 어디에 있는 모르니?

루타 : 모르겠어. 혹시 도기나 고반이 알고 있을지도…

16. 고반의 창고

리리아를 찾기 위하여 수소문하던 아돌은 고반의 창고로 가게된다. 이곳에서 리리아가 셀세타로 건너갔다는 정보를 얻게 되는데… 네아의 항구에서 리리아 어머니의 이야기로 리리아가 달의 눈동자를 가지고 셀세타로 향한 것을 알게된다.

〈대화박스〉

고반 : 무슨 일이야? 아돌

아돌 : 리리아가 위험해. 리리아를 못봤니?

고반 : 리리아라면 너를 찾아서 미네아 항구로 갔어. 그리고, 도기도 그녀를 데려오기 위해 따라갔단다. 리리아는 리리아 집에 있던 이상한 돌을 가지고 갔는데…

아돌 : 리리아의 어머니는?

고반 : 리리아의 어머니라면 미네아의 항구 있을거야.

어머니 : 내가 리리아에게 집에 있던 돌을 사랑을 이어주는 신비한 돌이라고 그랬더니 그것을 가지고 너를 찾으로 떠나버렸지 뭐니.

아돌 : 그럼 리리아는요?

어머니 : 셀세타로 떠났단다.

17. 바람의 마을

리리아를 찾아 헤매던 아돌은 바람의 마을에서 리리아에 대한 이야기를 듣게된다. 그러나, 아돌이 도착하자마자 리리아는 다시 엘딜 일당에게 납치당하고 만다. 한편, 바람의 마을은 제국군의 침략을 받게 되는데…

제국의 침략

단신으로 적과 싸우는 아돌

〈대화박스〉

아돌 : 레무노스 이젠 괜찮아?

레무노스 : 아, 이젠 원상태로 회복되었다.

아돌 : 혹시 리리아라는 소녀에 대한 정보를 가지고 있니?

레무노스 : 음! 카나가 쓰러져있는 한 소녀를 데려왔는데 그녀일지도 모르겠군. 함께 가보자.

리리아를 납치해가는 엘딜

18. 성역의 성

제국을 물리친 바람의 마을 일행은 성역의 성을 공격하려고 한다. 그러나, 리자가 진입을 막아서는데… 그러나, 카나는 강행 돌파하게 된다. 이곳에는 사람들이 괴물로 개조되고 있는 곳도 있다. 아돌은 리리아를 만나지만 바미의 마법 때문에 다시 빼앗기고 만다. 그러나, 리리아는 달의 눈동자를 남기고 갔다.

성역 입구

성역의 내부에는 강력한 몬스터들이 존재한다

엘딜이 있는 왕좌는 비어있다. 도대체 엘딜은 어디에?

사람들이 개조되는 곳

개조된 사람들은 이곳에 갇혀있는 것 같다

리리아를 만난 아돌!

리리아를 지키는 보스

그러나, 바미에 마법에 걸려버린 아돌

달의 눈동자를 손에 넣었다

〈대화박스〉

카나 : 아돌 무사해? 이 성은 우리가 점령하였다.
아돌 : 리리아를 정신을 잃은 사이에 다시 빼앗기고 말았어!
카나 : 아무래도 리자라는 여자가 무엇을 알고 있을것 같으니 네가 가보도록 해봐! 우리는 부상자를 돌봐야 하니.

19. 하이랜드

하이랜드에서 장로에게 가보면 리자에 대해 이야기해 준다. 한편, 3개의 눈동자를 모두 모은 아돌은 대장로를 만나러 떠나간다.

〈대화박스〉

장로 : 너희가 성역에 간 이후에 리자가 모습을 감추었어. 아무래도 리자가 말하니 내가 그것에 대해 이야기해주겠지. 편지를 써서 너를 불렀지만 아무런 이야기도 안해줘서 이상하게 생각했겠지? 원래 이마을은 성역의 일단을 관리하는 일족이다. 그중에서는 리자는 마지막 남은 날개족을 돌봐주는 역할 이었지만, 리자는 그분에게 특별한 감정을 느껴버린 거야. 그래서 그분이 나쁜 일을 꾸미는 것을 알면서 그것을 믿지 않겠다는 마음 때문에 아무말도 않은 것이었다.
아돌 : 그분이 누구시죠?
장로 : 엘딜이라는 분이시지. 리자를

20. 대장로

3개의 눈동자를 모두 모은 아돌은 드디어 대장로를 만나고…. 드디어, 셀세타의 비밀은 밝혀지기 시작한다. 아돌은 영웅의 검을 찾아 떠나고, 카조크 노인의 정보에 따라 폭포 뒤의 동굴로 들어간다.

대장로의 집

카조크를 다시 만나자

〈대화박스〉

대장로 : 오. 오. 3개의 보물을 모두 가진 자가 나타나다니! 네가 온 이유는 대충 알고 있다. 아무래도 이번의 이변은 이땅에 있는 고대문명 때문이었다. 그것을 부활시킨다면 세계를 손에 넣을 정도의 힘을 가질 수 있다. 제국도 그것을 노리고 있는 것이다. 그 고대문명은 유익인들이 만든 것이다. 옛날에 유익인(날개족)과 인간은 공존하고 있었지만 그러다, 유익인들은 노예와 식량으로하여 세계를 지배하려고 생각하였다. 그리고 인간과 인간과 유익인의 전쟁이 시작되어, 그중에 레환스대공과 다섯 충신들이 나타나 승리를 거둘 수 있었다.
유익인은 세가지 가면과 네가 모은 세가지 눈동자를 인간에 남기고 문명을 땅속으로 봉인시켜 버렸다. 레환스공들을 살아남은 유익인들을 한곳에 가두어 놓은 것이다. 그 곳이 성역이라고 불리워 돌봐주는 인간과 함께 살아있었다. 유익인은 오래살기 때문에 레환스공은 유익인들이 다시 문명을 부활할 때를 대비하여 유적에 말을 남겼다. 호수는 붉어졌다. 때가 온것이다. 레환스공의 혼을 불러내어 다시 봉인을 풀어야 한다. 혼을 불러내기 위해서는 영웅의 검이 필요하다. 영웅의 검은 화염의 산에 있다…화염과 얼음의 산은 호수 양옆의 대치하는곳에 있고 고대문명을 봉인한 신전이 있다. 더 자세한 것은 고대문명을 연구하는 카조크라는 노인이 알 것이다.

21. 폭포뒤의 동굴

루비 발견

화염의 산은 카조크집 근처의 폭포수를 통과하면 통하게 된다. 비교적 강력한 적들이 많이 나타나므로 주의하기 바란다. 이곳에서 메이스실드와 루비 그리고, 빙풍의 검을 얻을 수 있다. 그리고 모든 난관을 통과한다면 드디어 레환스공의 유물 '영웅의 검'을 얻을 수 있는 것이다.

이상한 신전으로 통하게 된다

신전에는 빙풍의 검이 있다

비교적 강한 몬스터들이 등장한다

깊숙히 들어가면 화염의 동굴로 통하게 된다

빙풍의 검을 이곳에서 사용하면……

드래곤 6마리의 보스

화염굴의 다리

드디어, 영웅의 검을 얻은 아돌

아이스실드

22. 레환스의 혼

봉인을 푸는 아돌

영웅의 검을 얻었으면 레환스의 혼을 만나러가자. 레환스의 공은 아돌에게 앞으로의 갈길을 제시해준다. 이제 얼마 남지 않았다! 힘내라 아돌! 봉인을 풀기위해서는 금의 좌대가 필요한데, 이스1편을 해보신 분들은 처음에 구하는 이 아이템에 대해 잘알고 있을 것이다. 저번의 그 상점에 가보면 주인이 금의 좌대를 찾았으므로 금을 주고 살 수 있다. 금의 좌대와 영웅의 검을 가지고 전에 봉우리에서 보았던 제단으로 간다면 드디어 고대문명의 봉인을 풀어지고, 유적이 떠오르게 된다.

금의 대좌를 구하자

〈대화박스〉

레환스 : 나의 말을 믿고 여기까지 잘 와주었다. 지금 암흑이 다가오고 있다. 나는 너의 이스에서의 활약을 듣고, 본래는 바닷 속에 가라앉을 리자의 병을 너에게 보낸 것은 내가 인도해서이다. 고대문명의 봉인은 언젠가는 풀어질 것이다. 봉인은 봉우리의 꼭대기의 제단에 가라. 자 나의 그 검에 넣어주마. 나중에 다섯충신의 힘도 빌릴 수 있을것이다. 그 봉우리에 가서 금의 대좌를 갖다놓고 칼을 꽂아라

23. 고대유적

고대유적이 지상으로 올라옴에 따라 셀세타의 지형은 상당히 바뀌게 되었다. 유적내부로 들어가면 상당한 적들이 등장하니 장비에 만반을 기하자.

유적을 통과하면 태양의 신전에서 레환스공의 다섯충신과 만날 수 있다.

유적내부

3인조의 한명 가디스

리리아를 잡고 있는 바미

영웅의 방패를 잊지말고 얻자

이곳의 스위치를 누르면

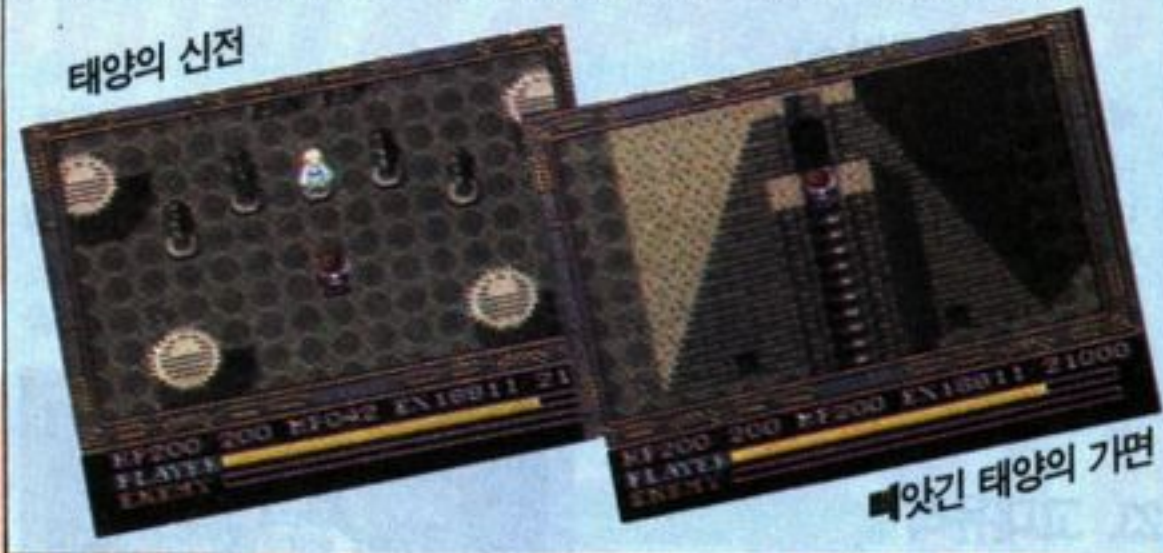
이렇게 어두운곳도…

이곳으로 통과할수 있다

태양의 신전으로 통하는 길

〈대화박스〉

다섯충신 : 영웅의 검을 가진 자여… 우리들의 군주 레환스가 선택한 후계자여. 반갑습니다. 나의 이름은 타림. 나는 레황스공을 미유라고 합니다. 나는 스라노. 고대에 우리들은 레황스공과 함께 유익족들과 싸움을 하였습니다. 나는 토리에 유익족은 고대의 힘을 사용합니다. 그 힘에 대항할 수 있는 것은 레황스공의 혼이 들어있는 영웅의 검 그리고, 방패와 갑옷 뿐입니다. 나는 라디 고대의 힘은 부활하고 있습니다. 이곳의 태양의 가면도 벗겨져서 황금의 신전으로 옮겨졌습니다. 거기에 당신이 가지고 있는 3개의 눈동자도 빼앗긴다면 대좌는 완성될 것입니다. 힘의 부활에는 백은의 요새의 중심의 동력부를 부활시켜야 하는데, 그것을 위해서는 제물을 바쳐야 합니다. 조금전에 제물이 될 것 같은 소녀가 잡혀갔습니다. 이제 시간이 없습니다. 영웅의 장비를 가지고 어서 떠나십시오… 영웅의 검을 가지는 자에게 우리들의 가호를…

태양의 신전

빼앗긴 태양의 가면

24. 제단

리리아를 구하기 위해, 제단으로 향하는 아돌. 그러나, 제단에서는 바미가 리리아를 인질로 잡고 3개의 눈동자를 내놓을 것을 요구한다. 만약 눈동자를 건네주지 않는다면 리리아는 죽고 게임은 끝나게된다.

〈대화박스〉

리자 : 일이 이렇게 되어버리다니 정말 죄송합니다. 저는 2년전부터 엘달님을 돌봐드렸습니다. 그때는 자비로운 분이었지만 변해버렸습니다. 아무래도 그삼인조가 이렇게 만든 것같습니다. 이것을 받아 주십시오. 이것은 엘달님이 항상 착용하고 있습니다. 정통한 유익인의 자손이라는 것을 나타내는 것입니다. 이것이 있다면, 이 고대도시에 있는 부활의 제단을 사용할 수 있습니다. 닫혀진 문도 열 수 있을 것입니다. 그것을 이용한다면 리리아님을 되살릴 수 있을 것입니다. 저처럼… 부탁입니다 아돌님. 엘달님의 악한마음을 물리쳐주서요.

엘딜의 목걸이를 얻을 수 있다

25. 부활의 제단

리리아를 살리기 위해 유적지하의 부활의 제단으로 향해야 한다. 전에 잠겨 있던문으로 들어갈 수 있게된다.

가는 도중에 이상한 스위치를 발견하는데 위치를 기억해두자.

부활의 제단에서는 드디어 리리아를 살릴 수 있게된다. 리리아와 탈출하던 도중, 도기와 만나 리리아를 맡기게된다.

이 스위치를 기억하라

26. 이리스의 탑

한편 카나들과 만나면 황금의 신전으로의 입구를 열려고 하고 있는데 레환스의 영혼이 나타나 이리스의 탑으로 가라고 한다. 이리스의 탑열쇠는 카나에게 받을수 있다.

리스의 탑에는 엄청난 장비들이 많으니 모두 얻도록하자.

또, 용기의 날개라는 아이템을 얻을수 있는데 아직까지는 수수께끼의 아이템이다.

영웅의 갑옷을 잊지말자

바미와의 만남

이곳에서 얻은 정보로 전에 본 스위치를 누르면 거울로 위층으로 통하는 일이 가능하다

바미와의 보스전

〈대화박스〉

카나 : 아 아돌. 이뒤가 황금의 신전인 것 같은데 이 문이 열리지않아
레환스 : 아돌이여. 이 문은 거대한 힘으로 봉인되어 있다. 황금의 신전으로 가려면 이리스의 탑으로 향하라!
카나 : 아 그러고 보니 카조크가 살던 곳에 이상한 탑이 생겼어

27. 용기의 시험

이리스의 탑 꼭대기에는 카조크가 살고 있다. 카조크의 말에 따르면 용기의 날개를 단채로 탑 아래로 떨어지면 황금의 신전으로 통할 수 있다던데….

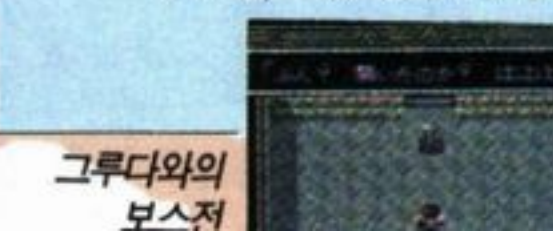
28. 황금의 신전

드디어 마지막 장소이다. 이곳에서 아돌은 그루다의 음모를 알게되고 엘딜과 대결하게 된다. 그리고, 이스에 대한 여러가지 수수께끼도 풀어지게 된다.

〈대화박스〉

그루다 : 아돌 어디까지 나의 일을 방해할 셈이냐? 그러나, 여기서 포기해라. 엘딜 놈은 지금 최후의 의식을 하는 중이야.
아돌 : 너는 그의 부하가 아니었나?
그루다 : 놀랐나 보지? 내가 그런놈에게 충성을 다하리라고 생각했느냐? 그놈의 힘을 이용하려고 하였을 뿐이다.
아돌 : 네가 엘딜을 타락시킨 장본인이군! 그때문에 리자는…
그루다 : 후훗 엘딜은 고대힘을 부활시킬 수는 유일한 자. 그 힘을 내가 얻는다면 모든 것은 내 손아귀에 들어올 것이다.
아돌 : 그럴 수 없다!
그루다 : 셀세타의 위대한 힘이란 흑진주의 힘이다!
아돌 : 그렇군 이스는 흑진주를 셀세타에서 가져온 것이군.
그루다 : 그렇다 네가 이스에서 쓰러뜨린 '닼'같은 것은 상대도 안되는 흑진주의 힘, 그것이 거대의 힘이다.

그루다와의 보스전

그루다의 변신

29. 엘딜

그루다를 쓰러뜨린 아돌은 드디어 엘딜을 찾아가는데, 엘딜은 이미 고대의 힘을 부활시킨 상태이다. 마지막 보스 엘딜은 매우 어려우므로 상당한 레벨이 필요하다.

먼저 3차례의 번개공격을 하는데 이 동안에는 공격이 소용이 없으므로 모두 피하여야 한다.

엘딜의 번개공격

3번 피한 후에는 아돌이 엘딜의 목걸이를 사용하는데, 그후부터는 엘딜의 공격패턴이 바뀌고 공격이 가능해진다.

악한 마음이 조금 엷어진 엘딜

그러나, 어느 정도 데미지를 입히면 3인조의 영혼을 불러들여 합체하는데, 계속 피해다녀야 한다. 어느정도 기다리면 다섯충신들이 나와서 엘딜의 갑옷을 부숴주게된다. 이후에는 엘딜의 패턴을 익힌 후 처리하면 된다.

다섯충신의 도움

드디어 힘을 다한 엘딜

30. 엔딩

드디어 셀세타에는 평화가 찾아오고, 아돌은 다시 모험을 떠나게된다. 한편 리자는 행복했던 엘딜과의 과거를 회상하며…. 이스의 4번째 이야기는 이렇게 끝을 맺게 된다.

창간 1주년 기념 「공략 특별 퀴즈」당첨자 발표 연기

지난 달 에스트폴리스에서 문제를 발췌 이번 달 발표를 하기로 했던 공략 특별 퀴즈의 당첨자 발표를 다음 달로 연기 합니다. 여러분의 너무나 많은 성원 때문에 다시 한번 모든 분에게 기회를 드리고자 다음호로 발표를 연기합니다.

◆ **보낼곳** : 게임 챔프 이혼다 앞(전화번호 필히 기입)
◆ **상품** : 바코드 게임기 10대
◆ **협찬** : 하이콤(793-7850)

솔스티스 2

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	93/11/12	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	에픽 소니 레코드	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,500엔	기타	동시발매	게임 난이도	AⒷC DEF

게임의 특징

옛날에 MSX나 패밀리에서 나왔던 솔스티스의 속편으로 원작의 시스템을 그대로 이식하여 일본에서도 높은 평가를 받은 작품이다. 시스템은 메가드라이브의 랜드 스토커와 같은 대각선 위 방향에서 본 시각의 입체형 게임이다. 풍부한 던전의 수수께끼와 고도 액션성을 요구하는 게임이며 필드 이동의 특색, 그래픽이나 던전의 분위기 등의 음악은 미국 게임풍을 느끼게 해준다.

액션 형태로 난이도가 높은 것은 사실이지만 포기하지 않고 머리를 잘 쓰면 꼭 클리어 할 수 있고 클리어 후에 다시 처음부터 게임을 한다면 아주 간단히 클리어 할 수 있는 게임이다.

먼저 스토리를 알자!

위대한 마술사 '샤닥스'가 악의 제왕 '물비스'를 쓰러뜨린 후 15년의 세월이 흘러, 가라드니아 왕국은 행복과 평화로 가득차 있었다. 하지만 그 평온한 나날도 얼마가지 못했다. 샤닥스의 수제자인 마녀 '소니아'가 고대 마력을 손에 넣어 반란을 계획한 것이다.

한편 마술사 샤닥스는 북쪽 요새에 갇히게 되었다. 가라드니아 왕국은 폭풍과 전염병으로 뒤덮혔고 다시 괴수가 부활하고 살육과 파괴를 저질러 모든 백성은 죽음과 불안에 떠는 암흑의 나날을 지내야했다. 샤닥스의 외아들이자 견습 마술사인 '글랜달'은 마법 실력이 아직 미흡하여 어떻게 할 것인지 고민을 하였다.

그때 어디선가 그의 아버지인 샤닥스의 목소리가 들렸다. "그랜달이여 너는 아직 실력은 뛰어나지 않지만 여행을 통해서 너의 잠재된 능력을 불러일으킬 수 있다. 이 나라는 네가 구해야 한다!" 아버지 샤닥스의 말을 들은 그랜달은 혼자서, 마녀 소니아를 쓰러뜨리고 왕국을 구하기 위한 여행을 떠난다.

♥필드 상에서

버튼	기능
R, L 버튼	필드에서 화면 전체를 45도 회전시킨다
십자 버튼	글렌달을 조작하고(경사로 움직이므로 익숙해질 때까지 주의가 필요하다), 메뉴 등 선택에 사용한다
선택 버튼	서브 화면을 표시한다(전투 중에만)
시작 버튼	지도를 본다. 메뉴 등의 결정에도 사용
Y 버튼	하프를 연주한다(전투중에는 무기 사용)
X 버튼	화면 위가 북쪽이 되게 지도가 회전한다

♥던전 상에서

버튼	기능
십자버튼	글렌달을 조작한다(경사로 움직이므로 익숙해질 때까지 주의가 필요하다). 메뉴 등의 선택에 사용한다
선택버튼	서브 화면을 표시한다.
시작버튼	일시중지/게임재개, 메뉴 등의 결정에도 사용.
Y 버튼	무기 사용
X 버튼	마법 사용
B 버튼	점프

★아이템 일람표

이름	효과
사과	라이프 포인트를 회복한다
매직 포션	매직 포인트를 회복한다
열쇠	4가지 색이 있고 같은 색의 문을 연다
토큰	이것을 12개 모아야 보스를 만날 수 있다

스테이지 별 공략

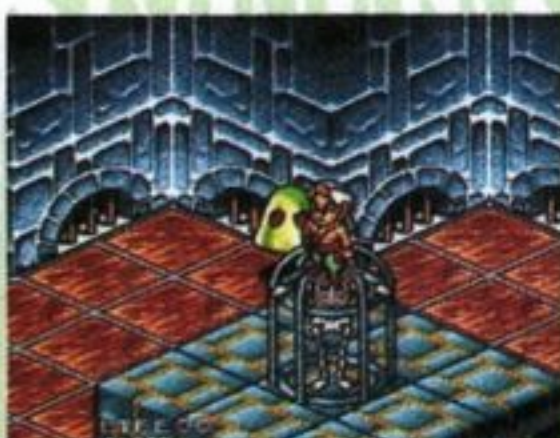
제1왕국 -가라도니아-

제1왕국 가라도니아는 기본적인 기술이나 게임의 구조를 알기 위한 스테이지이기 때문에 난이도가 그리 높지 않다. 처음에는 무기가 없으므로 필드에 있는 몬스터들을 피해 게임이 시작되자마자 화면 위에 보이는 던전으로 일단은 직행하라! 이 던전에는 무기도 있고 토큰이나 사과와 같은 아이템이 있다. 일단 떨어져 있는 토큰을 입수하자!

무기 일람표

이 름	연 타	스 피 드	파 워
나이프	1	보통	1
수리검	2	느림	2
액스	3	보통	3
트윈나이프	3	보통	4
스워드	2	빠름	5
시미터	3	느림	6
마이스	3	느림	7
트윈소드	3	빠름	8

마법 일람표

이 름	효 과	사용 MP
힐	라이프를 0.5포인트 회복한다.	0.5
슬로우	몬스터의 움직임을 느리게 한다	1
데미지	방안에 있는 몬스터에게 타격을 준다	1.5
후리즈	몬스터를 얼게 한다	2
잡	방안에 있는 몬스터를 전멸시킨다	2.5
세이브	던전내에서 세이브 한다	3
레빌	특수한 블럭을 표시해 준다	3.5
언락	열쇠가 없어도 문을 열 수 있다	4

처음의 던전

토큰을 입수하면 사과 아이템도 찾자! 그래서 라이프가 손상되면 사과를 먹어 라이프를 회복해야 한다. 던전의 출입구에서 대각선 왼쪽 위에 방의 토큰은 무기를 얻기 전에 얻으려면 약간 기술이 필요하다. 무기는 왼쪽 아래의 방에 있으므로, 이것을 입수한 후 던전 내에 있는 모든 토큰을 모두 입수하자! 그리고 '빛나는 토롤(필드에서 주인공과 만나면 빛을 발하는 몬스터)'을 찾아야 한다.

이 토롤은 쓰러뜨리면 라이프 포인트 1칸과 새로 얻은 무기의 위력이 파워 업되기 때문에 반드시 찾아서 물리쳐야 한다.

이 놈이 바로 빛나는 토롤이다

필드에 있는 박쥐는 구멍에서 나오는데 이 박쥐를 쓰러뜨리면 '매직포션'이란 아이템을 얻을 수 있다. 그리고 토롤은 구름에서 나타나는데 토롤을 쓰러뜨리면 라이프를 완전히 회복할 수 있다.

또 던전 내에서 새로운 무기를 얻으면 '빛나는 토롤'을 필드상에서 만날 수 있다. 그다음 무기를 얻기 전에는 토롤을 놓쳐도 다음에 만나는 토롤은 모두 빛나는 토롤이므로 걱정하지 않고 싸워도 된다.

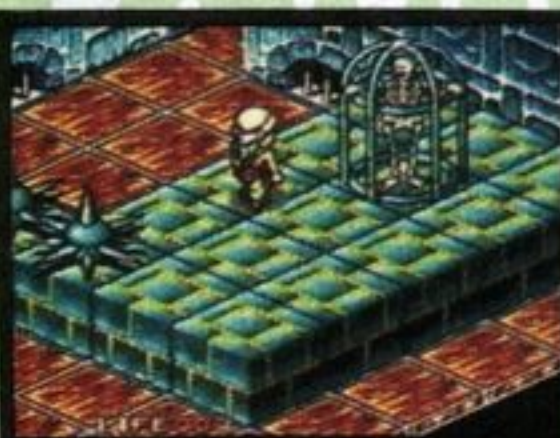



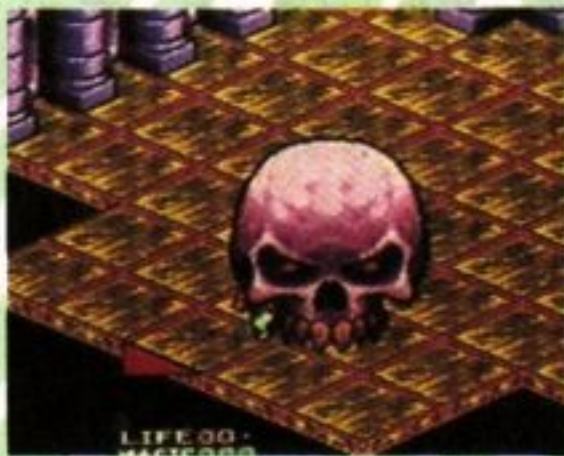
사진 A 이 위치에서 점프를 해야 한다

여기는 처음에 들어간 던전과는 달리 입구를 통해야만 갈 수가 있다. 필드에서 찾아보면 처음의 던전 외에 2개의 던전이 있다. 사진 A의 던전에 먼저 들어가야 빨리 클리어할 수 있으므로 다른 던전에 들어가도 다시 나와 이 던전으로 들어가자!

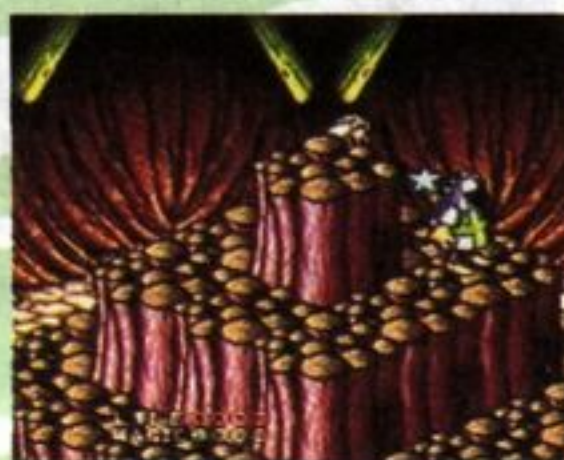
적을 물리치면서 미로를 돌아다니면 토큰과 흰색 열쇠을 얻을 수 있다. 그리고 '매직포션'도 얻을 수 있으나 아직 마법이 없으므로 지금은 필요가 없다. 마법을 얻은 후에 매직포인트를 다 소모하고 나서 매직포션이 있는 곳으로 찾아가서 입수하자! (새로운 마법을 얻은 순간, 매직 포인트가 회복하여 최대치가 1칸 늘어 난다).

여기에는 새로운 마법(힐)이 있는데 이곳은 던전의 출입구에 있는 고스트를 모두 쓰러뜨려야 열린다('빛나는 문'은 방

안에 있는 몬스터를 모두 쓰러뜨리고 아이템을 모두 입수해야 열린다). 흰색 문에 들어가기 전에 다른 방을 조사해 토큰을 12개 모두 입수하고 나서 흰색 문으로 들어가자! 그러면 고스트 3마리가 공격을 해오는데 공격하지 말고 도망가면서 그 방을 한 바퀴 돌면 고스트들에게 어떤 변화가 생기는 데 이것은 직접 여러분이 해보시기를… 자! 그럼 고스트들을 쓰러뜨리고 문으로 들어가자.

보스 본헤드

처음 출현하는 보스이지만 난이도는 A급에 속한다. 약점은 눈이고 자세히 관찰하면 공격패턴을 알수있다. 방에 들어가자마자 그 위치에서 왼쪽 위로 2칸 이동해서 구석의 안전지대로 가자. 보스는 전투중에 동작을 멈추고 고스트 2마리를 부른다. 이 고스트를 쓰러뜨려야지만, 보스 본 헤드에게 손상을 줄수 있다.

제 2 왕국 — 토리 —

이 곳의 던전 내에서는 보이는 적은 모두 쓰러뜨려야 한다. 던전안에 적들은 거의 모두 아이템을 숨기고 있기 때문에 이 적들을 물리치고 아이템을 얻어야 한다. 자! 어떤 어려운 상황이라도 마음을 굳게 먹고 반드시 쓰러뜨리자! 또 어떤 곳에서는 돌을 밀어야만 이동을 할 수 있는 곳도 있다. 밀리는 돌은 일반 돌과 별다른 특징이 없기 때문에 돌이라고 생긴 것은 일단은 다 밀어보자! 그러나 밀리는 돌은 초능력으로 잘살펴 보면 약간 느낌이 올 것이다. 그리고 어떤 돌은 몇초 동안 밀어야 밀리는 돌도 있다.

이곳은 들어 오자마자 보이는 나이트를 물리쳐야 토큰을 얻을 수 있다. 이 던전은 몇개의 출입구가 연결되어 있으므로, 어느 곳에서 던전으로 들어가도 다들어 갈 수 있다. 토큰은 모두 적이 가지고 있으므로, 적의 상태를 잘 조사하여 공격하기 불리한 곳에 있어도 당황하지 말고 게임을 하면 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 잘 생각한다면 꼭 좋은 방법이나 변화를 일으킬 수 있을 것이다.

이 곳으로 들어가면 마법이 있다

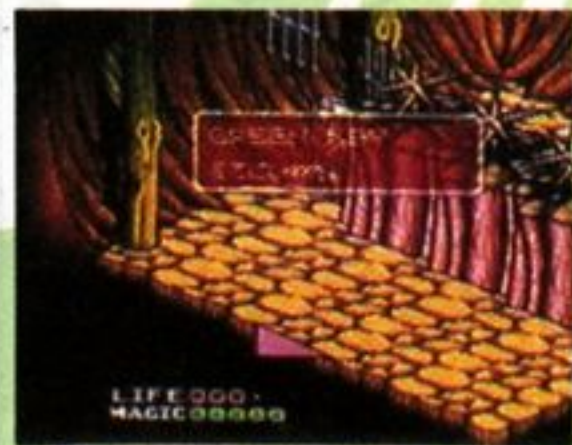
여기서는 일단 이 위치에서 공격하여 적을 몇마리 쓰러뜨리고 나서 올라가서 공격하자

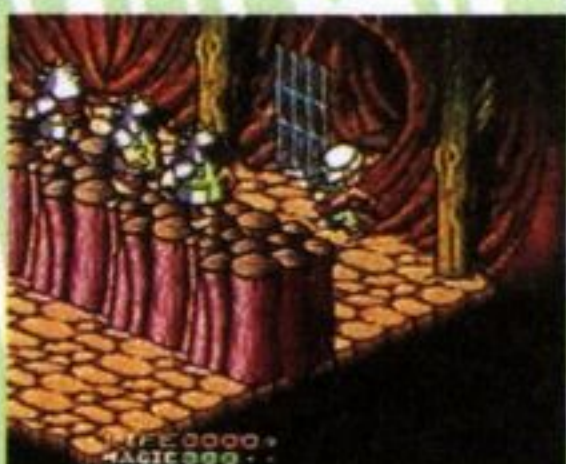
또 숨겨진 통로를 찾아야 하는데 수상한 곳은 눈으로 보더라도 잘알 수 있으므로 잘 조사하고 다니면 금방 알 수 있을 것이다. 적이 빨라서 쓰러뜨리기 어려울 때는 이 던전에 얻을 수 있는 마법인 '스로우'를 찾아서 사용하자.

사진 B

사진 B위치에돌을 밀면 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 얻고 나서 옆에 있는 문을 열고 구석에 있는 방까지 가보자! 여기서는 밀리는 2개의 돌을 사용하여 건너편에 있는 열쇠를 얻자! 일단 구석에 있는 밀리는 돌을 앞으로 민다. 그 다음에 옆에 있는 돌을 구석에 있던 돌의 위치까지 밀어서, 2개의 돌을 나란히 겹치게 한다. 그 다음에는 그 2개의 돌을 뒤에서 밀어 건너편으로 넘어간다. 열쇠를 얻고 돌아올 때는 오른쪽 2칸째에 있는 돌위에서 오른쪽 끝부분까지 이동하여, 거기서 앞으로 점프한다.

돌을 밀고…

올 때는 이 부분에서 점프!!

여기에 있는 고스트 2마리는 열쇠를 가지고 있다. 이 고스트들은 대단히 빠르므로 주의하여야 한다! 그러나 사과나 포션은 한번 얻으면 먹는 순간부터 효과가 생겨 차츰 없어지지만, 열쇠나 토큰을 얻고나서 방 안을 나가기 전에 죽으면 다시 아이템을 찾아야 한다. 그러니까 토큰이나 열쇠를 얻을 때는 얻는 방법과 동시에 얻은 다음에 빠져나가는 방법도 생각해야 한다.

초금만 밀자

여기의 나이트들은 열쇠를 가지고 있다. 슬로우를 사용하자

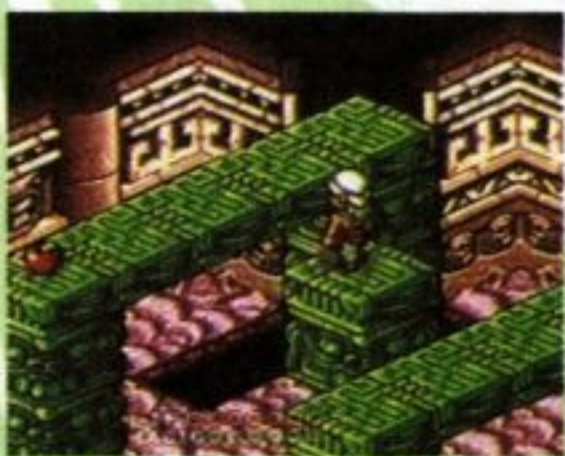
무기 수리검을 얻으면 반드시 밖으로 나가서 빛나는 토롤을 쓰러뜨려야 하는 것을 잊지 말자. 그리고 2번째 흰 열쇠가 있는 방에서는 아래에 있는 돌을 몇초 동안 밀어야 한다.

이 돌을 밀자! 영치기 영차!

여기는 점프를 앞으로 한 다음에 옆으로 돌아야 한다. 토큰과 열쇠를 얻고 옆에 있는 흰색 문을 열자! 이두방사이에 있는 빨간색 문과 파란색 문중 하나는 안 열어도 되므로 열쇠중에 하나는 안 얻어도 된다. 보스의 방은 녹색 열쇠가 필요하므로 없으면 찾으로 가자.

보스 다구다구

바위 괴물이다. 그다지 강한 상대는 아니므로 굴러오는 바위만 주의하면 쉽게 이길 수 있다. 이 놈의 약점은 머리다

제3왕국 —디서—

준비하시라! 여기서부터 게임 난이도가 높아진다. 일단 이곳부터는 이 2가지를 항상 명심해야 한다. 보이는 적은 모두 쓰러뜨려 가지고 있는 아이템을 얻어야 하고, 또 은밀한 곳에 숨어 있는 방을 찾아야한다는 것이다.

그러나 적을 쓰러뜨리기는 쓰러뜨려야 하는데 여기에 약간의 문제가 있다. 한방 안에 2마리의 고스트가 있는데 방 가운데 가시나 벽으로 막혀있어 한마리는 쓰러뜨릴 수가 없다고 생각할 수 있지만 밀리는 돌이나 반대편 방으로 가는 곳이 꼭 있을 것이다. 그리고 떨어지는 블럭을 머리 위에 올려서 길을 만들어야 하는 방도 있다.

이 지형을 자세히 관찰해보면 토큰을 얻기가 힘들 것이라고 생각되지만, 방으로 들어가자마자 위에서 '미끄러지는 블럭'에서 돌이 떨어지는 곳으로 가서 돌이 떨어지자마자 점프하여 2층으로 올라가야 한다.

여기서 주의해야 할 점은 고스트를 쓰러뜨리고 토큰을 얻기 위해서 미끄러지는 블럭위를 점프하면서 가야하는데 2층 블럭은 모두 미끄러지는 블럭이므로 토큰의 위치에 점프하다 잘못해서 가시에 찔려 당할 수도 있다. 또 토큰을 얻은 후에도 점프를 잘못하면 가시에 찔린다. 이것 외에는 아직 특별한 것이 없으므로 밖으로 나가서 다른 던전으로 가자.

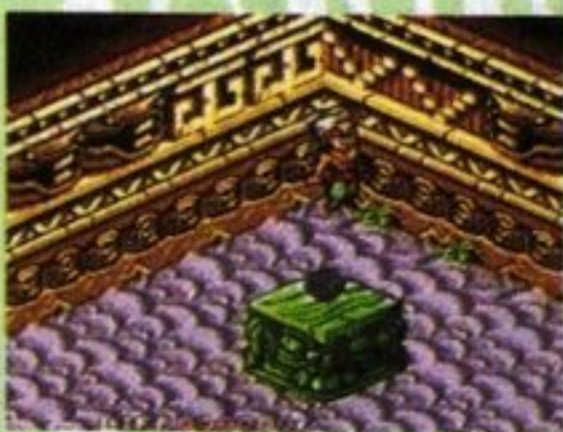



사진 C

이 장의 포인트는 공중에 떠 있는 블럭과 토큰이다. 보기에 올라갈 수 있다는 생각이 드는 블럭이지만 다른 것은 보이지 않는다. 그러나 떠 있는 블럭의 오른쪽의 위쪽에 투명한 블럭이 있다. 이 점을 잘알고 조사해야 한다. 그리고 사진 C와 같은 겨우엔 일단 앞으로 밀면 블럭이 가시 위로 이동한다. 이 가시는 미끄러운 가시이다. 이 가시 주위를 블럭이 계속 돌고 있는데 그랜달 앞으로 블럭이 올 때 올라타면 가시의 반대편에 있는 도끼를 얻을 수 있다(새로운 무기를 얻었으니 빛나는 토롤을 쓰러뜨리러 가자!).

여기에 비밀 방이 있다

사진 D

사진 E

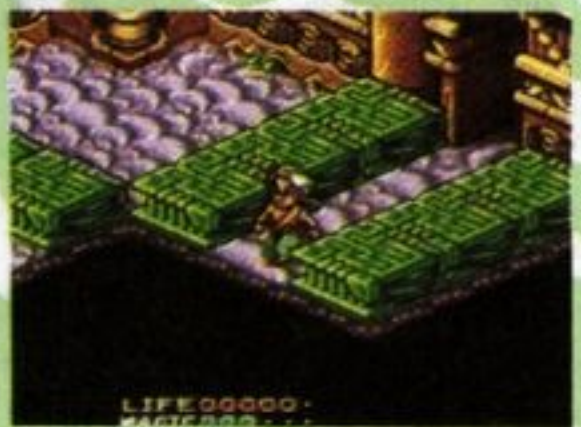



사진 D와 같은 곳에서 숨은 문을 찾으려면 일단 토큰도 얻어야 하지만, 자세히 보면 토큰의 아래에 통로가 있다. 그

리고 이 방 근처에는 열쇠가 있는 방이 있는데 방이 너무나 커서 가시뿐이 보이지 않는다. 그러나 기다리면 블럭이 가시 위로 이동 해온다. 이것을 타고 열쇠를 얻으러가면 된다. 사진 E와 같이 위에서 돌아다니는 블럭을 옆으로 떨러뜨려서 토큰을 얻어야한다.

이 게임은 기본적으로 입체적으로 구성되어 있지만 그 입체성이 그림자 등으로 표현되어 있지 않아 사진과 같은 장소는 입체적인 형태로 되어있는 곳에 토큰이나 열쇠가 있으므로 잘못하면 헷갈릴 수 있다.

잘보인다고 쉽게 얻을 수 있는 것이 아니기 때문에 쉽게 생각하지 말고 블럭이 있는 장소를 계산해서 몇번이고 뛰어야 한다. 물론 가시가 있는 곳에서는 잘못하면 죽을 수도 있으니까 항상 주의를 하자! 또 밀어서 올라갈 수 있는 돌은 보이지 않지만 아무 돌이나 밀다 보면 우연히 돌이 밀릴 수도 있다. 그리고 이 우연히 밀린 돌을 잘이용하면 쉽게 아이템도 얻을 수 있다.

사진 F

사진 G

여기는 어렵게 생각하지 말고 일단 고스트를 쓰러뜨리고 창살 위에 올라가서 토큰을 얻으면 된다. 물론 창살은 높으므로 다른 곳에 올라탄 후에 창살위에 올라 타야한다. 사진 F의 경우엔 일단 미끄러지는 방향과 반대 방향으로 십자버튼을 누르면서 열쇠를 얻도 돌아갈 때는 반대쪽이 미끄러우니까 반대로 키를 누르면서 나가야 한다. 이 때 주의할 점은 블럭 위를 걸어갈 때 블럭의 끝에서부터 걸어가야 한다는 것이다. 그리고 사진G와 같은 경우에는 돌을 밀면 돌이 어떻게 굴러가는 지 알 수 있다.

그리고 돌이 아래로 떨어지기 전에 올라타서 토큰이 있는 곳으로 점프하면 된다.

보스 토템플

처음 이 보스를 만났을 때는 그다지 어렵게 생각되지 않는다. 처음에는 전체가 약점이지만 마지막 단계가 되었을 때 비로서 이 보스의 무서움을 알게 될 것이다. 공략 방법은 약할 때 움직임을 잘 관찰하여 강해질 때 이 움직임을 이용해서 싸우면 물리칠 수 있다

제4왕국 —아트레나—

이 곳 특색은 던전이 바다 속에 있다는 것과 열쇠를 잘 이용해야 한다는 것이다. 구조를 보면 열쇠가 필요한 문이 있는데 그 문을 열고가면 또 같은 색의 문이 있다. 열쇠와 문은 색마다 5~6개 이상 있고 던전은 4개 있으므로 4개의 던전을 반복하면서 열쇠를 찾아야한다. 그리고 숨은 방을 찾지 못하면 클리어는 커녕 무기와 마법도 얻을 수가 없다.

던전의 출입구마다 열쇠가 2개씩 있다. 먼저 이 2개의 열쇠를 얻은 후 밖으로 나가서 생각을 하자. 열쇠의 수는 8개인데 그중에 가장 많이 있는 색의 열쇠를 알아봐서 그 문부터 열기로 하자! 이것은 복잡하게 여러가지 방의 문을 열려고 하면 불가능하기 때문에 일단 하나의 색에 문을 먼저 모두 열어 버리는 방법으로 가지고 있는 열쇠로 갈 수 있는 곳까지 가자!

그 한가지 문만 열고 그 속에 토큰이 있으면 그걸 얻고, 또 만약 다른 색의 열쇠가 있다면 그것도 주어둬야 한다. 이 다른 색 열쇠를 가지고 있다가 더 이상 같은 색의 열쇠가 없어져서 문을 열수 없게 되면 다시 가장 많은 색의 열쇠를 선택하여 그 색의 문을 열어 간다.

그러면 저절로 열쇠가 생겨나서 토큰도 모아진다. 이렇게 해서 열쇠와 문을 모두 없애고 보스가 있는 곳으로 가는 것이다. 보스는 4개중에 출입구에서 열쇠가 걸려 있지 않은 문으로 가면 있다. 물론 토큰이 없으면 보스는 나타나지 않는다. 보스가 있는 방의 앞 방에 열쇠가 있는데 이것은 위로 올라가서 돌을 밀어서 열쇠를 얻은 후의 탈출할 때 사용한다.

사진 H

이 곳에서는 돌이 떨어지는 순간까지 밀면 돌이 가시위에 올라가서 보통 때 보다 가기가 쉬워 진다. 빨간 문 중에서 토큰이 얻기 힘든 곳이 있다. 이 곳에서 밀수 있는 돌을 찾아서 그 돌이 바닥에 떨어지기 전에 올라타서 토큰이 있는 곳까지 점프해야 한다.

사진 H와 같은 경우에는 밀 수 있는 돌을 찾아서 필요한 위치까지 밀고 가면된다.

사진 I

사진 K

사진 J

이곳은 사진 I와 같이 들어가자 가자마자 적이 점프해서 공격해 온다. 우리도 점프하여 적을 뛰어넘어 적의 뒤통수를 공격하자. 사진J의 적은 토큰을 가지고 있다. 이건 '데미지의 마법'을 사용하지 않으면 얻을 수 없다. 여기도 적들이 거의 아이템을 가지고 있다. 그리고 열쇠가 한방에 2개 이상 있는 방이 많다. 물속에선 문이나 아이템들이 자세히 보이지 않으므로 주위를 자세히 살펴야 한다. K 사진은 2칸째 블럭에서 아슬아슬하게 뛰어야 한다. 여기는 고난이도이므로 조심해서 뛰어야 한다.

사진 L

이 사진들이 숨은 방의 장소다. L사진은 앞뒤로 2개의 비밀 방이 있다. 무기와 마법은 이 사진 속에 어느 방에 있다. 물론 무기를 얻으면 빛돌이 토롤을 쓰러뜨리면 라이프 포인

트와 매직 포인트의 최대치가 같아야 정상이다. 자! 토큰을 12개 모두 모아서 보스를 쓰러뜨리러 가자.

보스 퀸처

꽃게 보스로 난이도가 상당히 높아 고전할 것이다. 약점은 2개의 눈인데 이 놈이 공격했을 때 그 틈을 이용해 공격을 하자! 눈을 2개 다 파괴하지 않으면 쓰러뜨릴 수 없으므로 주의해야 한다. 공격 패턴은 왼쪽으로 2번 돌고, 오른쪽으로 한번 돌아간다. 돌고나서 앞으로 돌격해 오므로 주의하자

제5왕국
—가그밀—

사진 M

늪지대인 이 스테이지는 던전까지 식물의 낙원처럼 되어 있다. 이 곳 특징은 한 던전을 기준으로 하여, 그곳에 있는 열쇠로 다른 던전의 문을 열어 가면서 게임을 진행하는 것이다. 열쇠는 각 색마다 2개씩 있는데, 열쇠가 있어야 들어갈 수 있는 문도 2개씩 있다.

각 색의 문중 하나는 가운데에 있는 기준이 되는 던전과 길을 연결해 주는 문이 있고, 남은 한쪽의 문은 토큰이나 중요한 아이템이 있는 방으로 가는 문이다. 그렇다면 실제로 필요한 열쇠는 각 색마다 하나씩이므로(연결해 주는 던전은 밖에서도 갈 수 있다), 열쇠 4개만 사용해도 클리어할 수 있다.

만약 열쇠 이외의 중요 아이템을 모두 얻었다면 남은 4개의 열쇠는 모두 필요없다. 물론 처음 할 때는 아이템이 어디에 있는지 모르지만 2번째 할 때나 운이 좋은 사람은 5개의 던전이 연결되어 복잡해지는 일없이 클리어 할 수도 있다. 즉 5개의 던전이 되기도 하고 1개의 던전이 될 수도 있다는 것이다. 사진 M의 장소는 중심 던전의 입구이다.

사진 N

사진 O

사진 P

여기서부터 중요한 아이템을 찾아야 하는데 사진 N처럼 되어 있을 때 돌을 밀어서 가시를 피하는 식으로 점프해야 한다. 지금까지 써왔던 기술을 잘 활용한다면 클리어하기 쉬울 것이다. 어떤 방에는 블럭에 가려져 있어서 안보이는 블럭이 있는데, 이것을 밀고가야 아이템을 얻을 수 있는 방과 사진 O와 같은 방식으로 적을 이용해야만 아이템을 얻을 수 있는 곳이 있다.

사진 P는 비밀 방의 위치이다. 이곳에 빨간 열쇠가 있다. 무기와 마법 아이템들은 보통 방에 있으므로 돌아다니다 보면 금방 찾을 수 있을 것이다. 무기는 흰색문에 있고 마법은 빨간 색 문에 있다.

보스 드럽

슬라임 형의 보스로 이놈의 약점도 눈이다. 이 게임에서 가장 쉽게 쓰러뜨릴 수가 있는 보스이며 전투 도중에 스테이지 1의 보스처럼 슬라임들을 불러서 공격해온다. 또 이 놈은 후반에 가서 공격이 강력해지므로 주의해야 한다

제6왕국 —아후라로나—

사진 Q의 장소에서 하프를 사용하면 갈 수 있는 왕국이며 워프시에 버그가 일어날 수도 있으므로 주의하자. 이 왕국의 던전의 특징은 블럭 중에 올라타면 살아지는 블럭, 생기는 블럭, 위로 올라가는 블럭 등이 생겼다는 것이다. 배경이 피라미드의 분위기를 나타낸다. 난이도가 전 스테이지보다 높지않다. 그러나 이 스테이지까지 온 사람이라면 쉽게 클리어는 시간 문제다.

사진 Q

사진 S

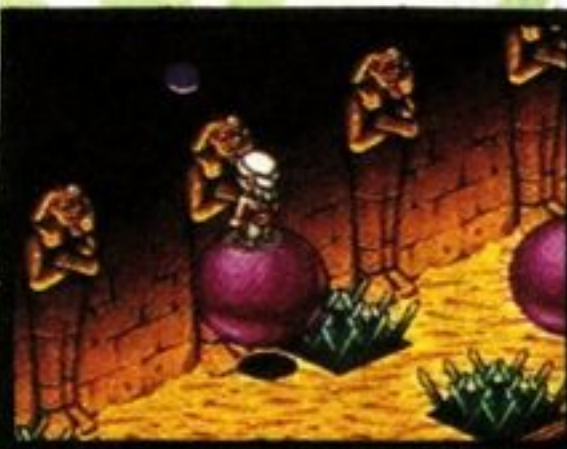



사진 R

이 방은 이런 식으로 돌을 밀고, 위에 돌에 올라가면 그 돌이 이동한다. 이 곳에서 클리어하는데 필수 조건은 일단 눈에 보이는 블럭은 모두 밀고 올라타야 한다는 점이다. 이런 식으로 하는 것이 이 게임의 가장 큰 특징이다. 사진R에 보이는 토큰은 가운데 있는 돌위에 서있으면 몇 초후에 돌이 공중으로 올라간다. 사진 S도 같은 식으로 가운데의 돌위에 올라 서있으면 된다.

사진 T

여기는 위에 있는 돌이 하나 밀린다. 잘 생각해서 이 돌을 이동시키면 아이템을 하나 얻을 수 있다. 남은 하나의 아이템은 한번 방에서 나왔다가 다시 들어가 돌을 밀면 얻을 수가 있다. 2번째 사진은 토큰이 있는 블럭에 못 올라 갈것같으나 점프하여 올라갈 수 있으므로 주의하자. 사진 T와 같은 배경은 몇군데 있으나 방 위쪽에 있는 열쇠는 '나이트'가 있는 쪽 벽에 비밀 문이 숨겨져 있다. 적들이 아이템을 가지고 있으니 쓰러뜨리자.

사진 가

여기는 삼각형의 돌이 움직인다. 방을 몇번 왔다갔다 해야 이 방의 모든 아이템을 얻고서 다른 방으로 건너갈 수

있다. 물론 이 방에 있는 마법을 입수하지 않으면 안된다. (사진 가)에 있는 방은 삼각형의 돌위에 올라타면 돌이 없어진다. 사실 이것은 모습만 보이지 않은 눈속임이므로 떨어질까? 하고 걱정할 필요없다. 여기에 있는 토큰을 입수하여 다른 방으로 가자.

사진나

사진다

이 곳의 비밀 통로를 모두 통과하면 무기를 입수할 수 있다. 적이 강하다고 생각 될 때에는 '잡'의 마법으로 쓰러뜨리자. 무기가 있는 방에서는 일단 밀 수 있는 돌을 밀고, 반대편에 있는 블럭 위로 올라가면 블럭이 이동하니까 무기 앞에 있는 보이지 않은 블럭으로 올라타서 무기를 얻자! (사진 나)의 경우 사진을 참고로 하여 돌을 이동시키자! 그리고 나서 아이템을 얻으면 된다. (사진 다)의 방에 적은 잡의 마법으로 쓰러뜨리면 자동으로 아이템이 얻을 수 있다.

사진라

녹색 열쇠로 문을 열고 사진의 방에 두어가면 길이 막혀있는 데 돌을 밀어서 고스트를 쓰러뜨릴 수 있어야한다. 사진을 보면 밀리는 돌이 2개인 것을 알 수있다. 이것들을 이용해서 고스트를 쓰러뜨리면 보스의 방으로 갈 수 있는 열쇠가 있는 방에 갈 수 있다. (사진 라)의 보스의 방으로 가기 위한 비밀 통로다. 회복 아이템이 많으므로 보스를 대비하면서 갈 수가 있다.

보스 아이시스

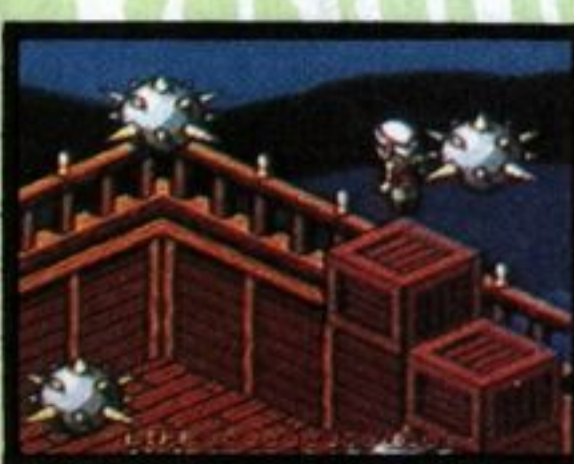
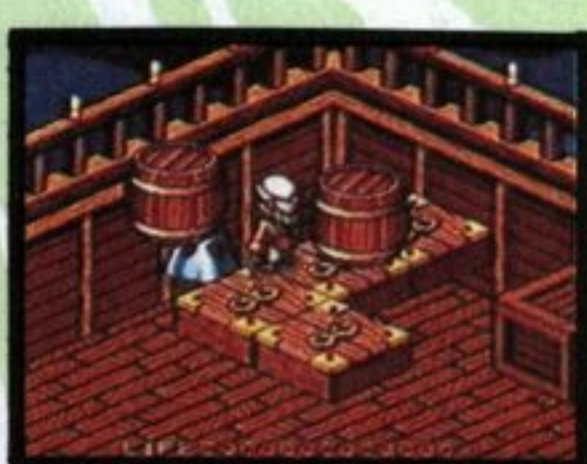
피라미드의 모양을 한 이상한 보스로 약점은 눈(웬만하면 다 눈이야!) 이고 돌을 주의하면서 공격을 하면 그다지 어려운 상대는 아니다. 적의 행동 패턴을 조사하면 어디가 안정지대인지 알 수 있다

유령선

드디어 마녀 소니아가 있는 섬으로 가기위해 유령선을 탈 때가 왔다. 사진의 던전 출입구에서 밖으로 나가서 워프하면 유령선이 있는 곳으로 갈 수 있다. 이 유령선은 한번 들어가면 클리어할 때까지 나갈 수 없는 신기한 곳이다. 문제는 세이브를 마법으로밖에 할 수 없다는 것인데 마법이 없으면 마법을 찾으러 가거나 한번에 클리어하는 방법 밖에 없다.

유령선의 난이도는 상당히 높다. 숨은 블럭이나 이동 블럭이 많으므로 위험이 크다. 세이브를 하기 위해서 라이프나 매직 포인트가 많을 때는 아이템을 남겨 두고 가는 것이 좋다. 이 곳에는 열쇠는 색마다 하나씩밖에 없다.

사진라-1

사진마

(사진 라)의 방은 일단 블럭위에 올라가고, 옆의 위에 있는 블럭에 점프하여 올라갈 수 있을 정도가 되면 빨리 점프하여 올라타야 한다. 다음에는 그 블럭에서 옆으로 떨어질까 말까하는 그런 위치에서 가시에 돌격하기 전에 옆으로 점프하여 방향을 위로 올리면 다음 블럭에 건너갈 수가 있다. (사진 마)는 숨겨진 블럭 위로 올라가서 술통형의 블럭을 고스트 위에다가 떨어뜨려야 한다. 스테이지 3에서 했던 기술의 응용이 필요하다.

사진사

사진아

여기는 블럭에 올라탄 다음에 점프하지 말고 가시에 걸리기 전에 옆으로 떨어져서 건너가야 한다. 끝에 있는 블럭에서는 점프를 해야 한다. (사진 사)는 블럭을 약간 가시쪽으로 밀고 옆으로 밀고 밀어서(바닥이 미끄럽다) 블럭을 올라타자. 그러면 열쇠를 얻을 수 있다. (사진 아)는 비밀 방으로 숨겨져 있는 블럭은 가시 사이에 있으므로 잘 생각하면서 점프를 해야 한다.

사진 자

사진 차

사진 파

(사진 자)의 위치에서 3초 안에 위로 올라타는데 성공하지 않으면 안된다. (사진 차)는 2개의 블럭을 머리 위에 올려놓아야 한다. 그리고 그 2개의 블럭을 이용해서 반대편으로 가야하는데, 그러기 위해서는 방에 들어가자마자 옆으로 점프에서 블럭 하나를 머리에 올리는 순간, 십자버튼을 반대로 돌려서 2번째 블럭을 올려야 한다.

(사진 파)의 방에 비밀 통로가 있다. 그리고 절대로 반대편으로 이동할 수 없는 상황이다고 생각 될 때는 주의에 무기를 발사해보자! 무기가 빈 공간에 맞으면 그곳에는 숨은 블럭이 있으므로 올라탈 수 있다.

사진 하

사진 ㄱ

사진 ㄴ

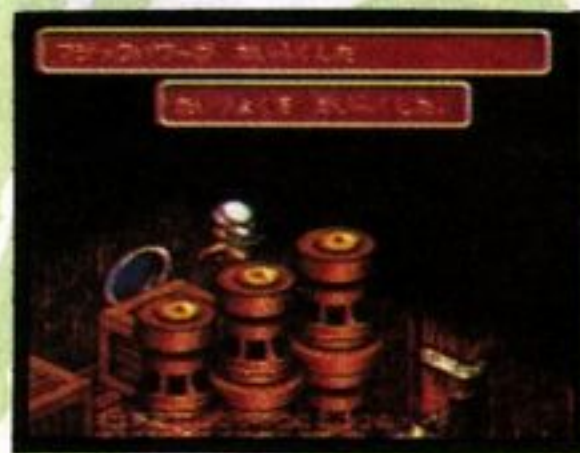
사진 하의 위치에서는 사진을 참고로 사진과 같은 형태를 만들어 보자. 그러면 위에 있는 토큰을 얻을 수가 있다. 그리고 마법이 있는 방에서는 술통을 고스트 위에 올려놓아야 마법을 얻을 수가 있다. (사진 ㄱ)의 곳까지 갈 수 있었으면 그 곳에 있는 비밀의 방을 찾아보자.

그 비밀 방에 있는 토큰은 고스트를 쓰러뜨리면 자동으로 얻을 수가 있다. 전에 있던 비밀 방에서 녹색 열쇠를 얻었으면 녹색문이 있는 곳에가서 문을 열고 토큰을 얻자! (사진 ㄴ)은 흰색 문 안이다. 여기서 사진와 같은 형태로 블럭을 이동시켜 토큰을 얻자.

사진 ㄷ

여기에 비밀 방이 있다. 빨간 열쇠가 있으므로 들어가서 4개의 블럭 중에 하나의 위에 몇초 동안 서있으면 블럭이 공중으로 올라간다. (사진 ㄷ)은 이 방에서는 이런 형태로 만들어서 이동할 수 있다는 것을 나타낸다. (사진 ㄹ)은 옆에서 떨어지는 블럭을 머리에 올려서 사진에 위치에 걸리게 하면 토큰을 얻을 수 있다.

사진 ㄹ

사진 ㅁ

(사진 ㅁ)의 방에서는 사진과 같은 형태를 만들어서 가시를 뛰어 넘어야한다.

사진 ㅂ

사진 ㅅ

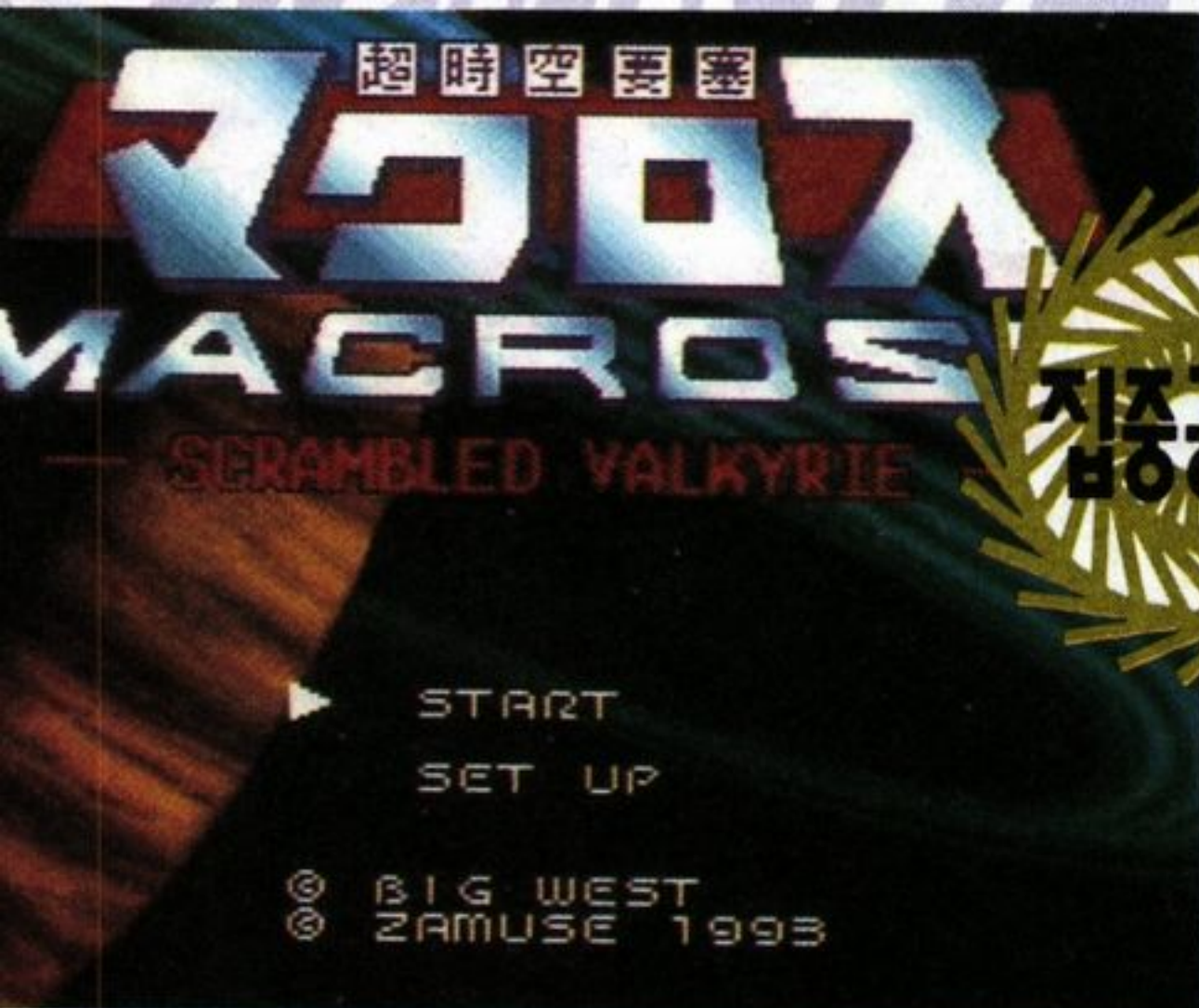
빨간 열쇠로 문을 열고 술통을 통해서 여기까지 오면 (사진 ㅂ)의 위치에 통로가 있으므로 들어가자. 그러면 (사진 ㅅ)의 방에 오게 되는데 여기서는 사진과 같은 형태를 만들면 된다. 마지막 토큰은 약간 얻기가 힘드므로 각오를 해야 한다. 만약에 어렵다면 얻자마자 세이브의 마법을 사용해서 리셋을 누르고 다시 시작하면 완전히 얻은 상태가 되어 있을 것이다. 그리고 무기는 자신의 힘으로 찾아내자.

보스 빌리본

유령선의 보스는 함장인 빌리이다. 약점은 대포 뒤에 있는 해골이므로 사진의 위치에서 공격하면 유리하다. 일반적으로 사진에서 주인공이 서있는 위치로 돌격해 오므로 주의하자. 보스의 대포알은 무기로 파괴할 수 있다

제8왕국
데스 아이랜드 —

드디어 마지막 던전이다. 이 스테이지의 던전의 입구는 하나밖에 없으므로 가는 길의 함정만 돌파한다면 어렵지 않을 것이다. 떨어져 있는 열쇠와 토큰을 모두 모아 마녀 소니아를 쓰러뜨리기 바란다. 주의할 점은 블럭을 올라타면 파괴되는 블럭이 있다는 것이다. 기술과 마법을 잘 활용하여 마지막 던전을 통과하고 대망의 엔딩을 보자!

집중공략

초시공요새 마크로스 ~스크램블 발키리~

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/10/29	장르	슈팅	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	자무스	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

게임에 들어가기 전에

이 게임은 횡스크롤 슈팅 게임으로 경쾌한 사운드와 화려한 그래픽 등이 돋보이는 자무스사의 슈팅 게임이다. 이제 슈팅 게임은 "코나미의 독주가 아니다"는 것을 보여주는 이 게임은 만화 영화 마크로스의 세계를 슈팅 게임으로, 그것도 슈퍼컴보이로 다시 그려냈다. 엄청난 스케일과 속도감, 경쾌한 사운드! 이제 마크로스 이상의 슈팅 게임은 존재할 수 없다.

전투에 이르기까지

서기 2009년 인류는 '젠트라디군' 지구 사령 '보드르자'를 민메이의 노래에 의해서 심리 공격을 가해 쓰러뜨린다. 이로 인해 지구는 멸망의 위기에서 살아남았다. 그러나 서기 2010년 거대한 '젠트라디군'은 또 다시 함대를 앞세워 공격해 왔다. 아직 전쟁의 상처가 덜가신 지구 통합군은 적의 압도적인 전력 앞에 쓰러져갔다. 그리고 적군대는 곧 지구에 한대를 내려보내 닥치는대로 파괴하였다.

전함 마크로스와 브리타이 함대는 잘 싸웠지만 헛수고였다. 인류에게 이렇게 두번째 패망이 다가왔을 때 마크로스 함대안에서는 "민메이의 노래만 있었으면…" 그런 애원의 소리가 울려 퍼졌다. 전회의 싸움에서부터 민메이의 노래가 유효하다고 판단한 마크로스의 함장은 발키리에 사운드 발생장치와 투영장치를 연결시켜, 신형 병기를 개발했다. 이것이 바로 지구 통합군의 마지막 희망인 민메이 캐논이었다. 이것은 발키리가 공격대기 상태일 때, 이 민메이 캐논을 만들어내어 그곳에 가까이 온 적을 문화의 힘으로 아군을 만든다는 아주 새로운 병기이다. 그러나 생산할 시간이 없어 시험작 딱 한 대만 만들었을 뿐이었다.

마크로스 함대에선 천재 파일럿인 히카루와 맥스, 미리아가 발키리를 타고 젠트라디군에게 도전을 한다.

잠깐!

발키리란 무엇인가?

마크로스에서 출격되는 세대의 전투기를 통틀어서 말하는 호칭이다.

★민메이 캐논! 100%로 활용하라!

공격 대기 상태일 때 발키리호는 주변에 자장을 계속 발생시킨다. 이때 적 캐릭터와 접촉하면 아군으로 세뇌되고 공격 보조 옵션이 된다. 또한 가장 중요한 포인트는 동료를 이용한 보스 공략이 이 게임에선 최고의 포인트이다.

아군으로 세뇌시킬 수 있는 적들

타입 (소개)	P	S	O	캐릭터의 특징
DEE0105	2	1	2	몸 그 자체가 공격 기술이다
BRO-0032	2	2	1	포물선을 그리며 공격을 한다
B-GULAZI	3	1	2	연속적인 레이저 공격을 한다
NUJADLG	1	2	2	강력한 폭열탄을 구사한다
SLK-0093	1	1	2	일정한 규칙으로 반복되는 공격
NUJAPL-OS	2	2	1	강력한 미사일을 구사한다
DORA-394	3	2	3	적극적인 공격방법을 취한다
FLOW-CL4	3	1	3	방어 중심적인 것이 특징
FECIL-99	2	2	2	세발의 탄이 작열한다
WONDER-N	2	1	3	아래로 향한 폭격을 구사한다
FEE-5400	2	1	2	좌우로 이동하며 몸통공격을 함
ILLVSION	2	2	3	뒤로 향해 화염포를 쏜다

★P : 공격력 S : 내구력 O : 방어력

전투기에 대해서

전투 비행기 화이터에서 반비행 로봇 가워, 그리고 완전 로봇 베트로이드까지 3단 변신을 하게된다. 상황과 지형에 따른 변신 공격이 가장 적절한 게임 요령이다.

화이터 (FIGHTER)	최고의 스피드 자랑한다. 지형에서 범위가 크게 확장 된다
가웍(GERWALK)	모든 점이 고르게 갖추어져 있다
베트로이드 (BATTROID)	엄청난 파워. 적을 분쇄하는 가장 능률적인 방법

최고의 파이럿을 사용하는 것이 승리의 열쇠!

플레이어 자신에게 어떤 파일럿이 가장 알맞는가를 우선 알아야 한다. 자신의 성격과 스타일 등을 확실히 고려해야 한다.

모든 비행기들은 여기에 있다

여기에서는 F(화이터) G(가웍) B(베트로이드) 로 표기하겠다.

1) 파일럿 : HIKARV(히카루) 전투기 : 일호기 타입 : VF150L－S

F(스트레이트 레이저)	일직선으로 발사되는 레이저 빔. 전방에 출현하는 적만 공격가능하다. 하지만 화이어되는 스피드가 빠르기 때문에 문제없다
G(트윈 봄브 & 건포드)	위 아래에 출현하는 적들을 격추시킬 수 있는 편리한 무기! 하지만 파워가 떨어지기 때문에 좋은 무기라고는 할 수 없다
B(마크로 미사 이 & 건포드)	거대한 미사일을 발사! 어느 타게트에 맞게되면 폭파된다. 더욱이 미사일과 함께 앞 방향으로 건포드를 발사한다

2) 파일럿 : MAX(맥스) 전투기 : 아크시 미리안 타입 : VF150L－A

F(퀵발칸)	스피드가 어느 무기보다도 빠르다. 파워는 그다지 세지는 않지만 파워 업을 하게되면 3방향으로 무기가 발사된다
G(에너지 쉴드)	아크시 미리안기의 에너지를 사용하여 공격하는 방법. 파워는 좋지만 공격범위가 한정되었기 때문에 보스와의 전투 때 사용하라
B(슈퍼 호밍 레이저)	파워 업되는 단계는 퀵발칸과 같지만 파워가 약간 더 세고 유도 미사일처럼 적들을 쫓아가 폭파시킨다

3) 파일럿 : MLLLIA(미리아)전투기 : 미리아 타입 : VF150L－J

F(레피드 화이어)	전방에 에너지 탄을 발사한다. 내구력이 약한 적에게 사용하는 것이 좋으며 스피드를 최대한으로 이용바란다
G(웨이브 레이저)	강력하지는 않지만 초생달 모양의 레이저를 여러 방향으로 발사한다. 그리 권유하고 싶은 무기는 아니다
B(메가 스메쉬)	세대의 전투기 중에서 가장 강력한 무기를 발사함. 단, 연속적으로는 발사하지 못함. 보스와의 대결 때 사용하라!

★역시 이 게임도 아이템 사용이 열쇠!

슈팅 게임인 만큼 아이템을 어떻게 사용하느냐가 게임의 열쇠이다 다음의 아이템을 적재적소에 사용하라!

• **파워 업 아이템 피** : 발키리의 무기를 한단계 파워 업시켜준다.
• **쉴드 회복 아이템 에스** : 발키리의 쉴드를 회복시켜준다.
보너스 아이템 화살 : 점수 50,000점과 컨티뉴를 1회 늘려준다.
• **민 메이 아이템** : 쉴드 라이프를 100% 회복시켜준다.

새롭게 등장한 발키리의 무기에 주목!

특정한 아이템으로 교체하지 않는 이상 일반적인 하나의 공격 방법이 보통 슈팅의 특징이었다. 그러나 이 『마크로스』에서는 무기의 사용 범위를 3가지로 확장시켰다. 또한 각 무기마다 파워 업이 증가되어 게임의 재미를 한층 높였다. 이 게임에서는 각 스테이지별로 전투하기에 유리한 전투기가 있다. 과연 그 전투기는 어떤 것인지 직접 찾아내시기를(그런 답은 여러분이 쥐고 있다)…

가장 기본적인 무기를 갖추고 있는 히카루의 1호기! 레이저 빔이 기본적인 무기이다

동작이 빠르고 작은 적들에게 가장 강한 맥스의 아크시 미리안!

발키리의 유일한 여조종사 미리아가 조종하는 미리아! 베트로이드의 메가스 메쉬는 엄청난 파괴력을 가지고 있다

자! 이제 발키리를 타고 지구를 지키자!

스테이지 1

거대 전함 마크로스에서 우주로 출격하는 스테이지이다. 우주 공간에는 무수히 많은 별들이 반짝이고 그 배경을 뒤로 지구인들의 희망 발키리가 젠트라디군과 승부한다. 처음에는 일반 슈팅 게임처럼 적은 수의 적들이 등장하지만 곧이어 젠트라디군의 제 1차 지구 침공 때 파괴된 로봇의 잔해들과 보통 규모의 전함이 나타나 발키리의 진로를 방해한다.

어디선가 갑자기 나타난 전함은 갑자기 파괴되며 무수히 많은 잔해들을 남기고 없어진다. 그러나 전투의 시작은 지금부터이다.

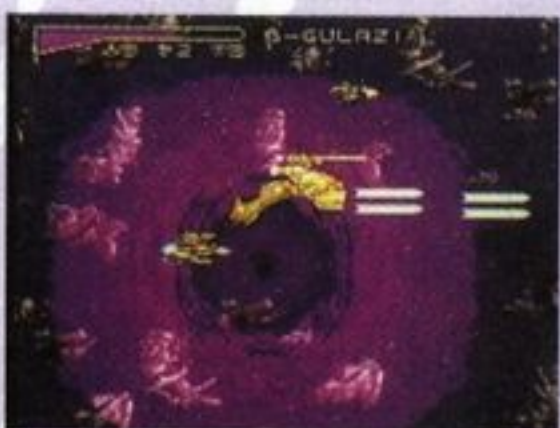
파괴된 전함의 사이로 젠트라디군이 독기를 품고 공격해 온다. 전함의 파편이 아래위로 날아다니며 발키리를 노리고 자체가 폭탄인 적이 등장하여 발키리를 움직이지 못하게 묶어버린다. 이 쓰레기 처리장같은 우주 공간을 빨리 벗어나고

보통규모의 전함과 우주의 쓰레기들. 청소부가 필요할 것 같은데…

싶다. 적들을 무차별 공격으로 초토화시키자!

이번 스테이지에서는 민메이 캐논의 위력을 시험해 보자. 그러나 민메이 캐논에 넘어오지 않는 독종 적 캐릭터가 있는데 만약 그 녀석에게 민메이 캐논을 쏘려다가 충돌하면 발키리는 엄청난 양의 쉴드를 잃게 된다. 그러니까 조심하도록하고 위쪽의 표를 참고하기 바란다. 이번 스테이지에서는 전투로봇 비그라지를 옵션으로 달고 다니면 편하게 게임을 진행할 수 있다.

이것이 공격대기 상태인 민메이 캐논 준비상태이다

민메이 캐논으로 비그라지를 우리 손에 넣었다. 비그라지는 파워는 좋지 않지만 명중률이 거의 100%이다. 보스와의 대결 때 용이하게 쓸 수 있다

이것이 자체 폭탄인 비행기다. 이것의 폭발 범위에서 벗어날려면 화이터 형태로 달아나야 한다

드리안그룸이 육탄 공격을 하는 모습

드리안그룸의 레이저 공격은 너무 순간적이기 때문에 언제 어디서 당할지 모른다. 그러므로 화면의 위쪽이나 아랫쪽에 숨어있자

드리안그룸의 변신한 상태. 말이 필요없을 정도로 쉽다

아니 이녀석이 보스인가? 보스치고는 너무 초라한것 같은 느낌이…. 그럼 한번 싸워보자. 그러나 실제로 전투를 하다보면 이놈이 보스인지 아니면 중간 보스인지 헷갈린다. 이녀석은 조종석 부분의 빨간 곳에서 레이저를 발사하므로 조심하자.

그리고 밑부분에 달린 발칸 레이저를 먼저 폭파해야 쉽게 이길 수 있다.

중간 보스격인 잠라므! 역시 이 스테이지의 중간 보스였다

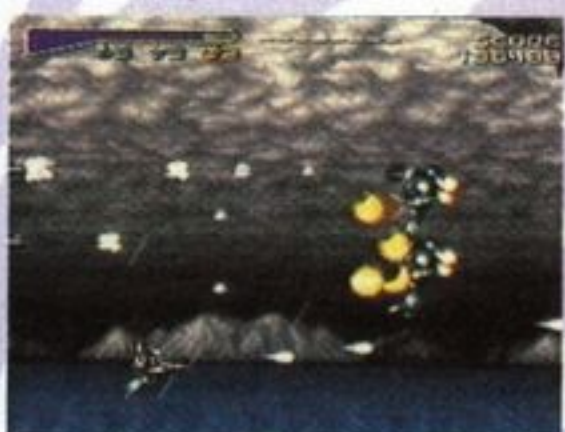
◆보스 드리안그룸

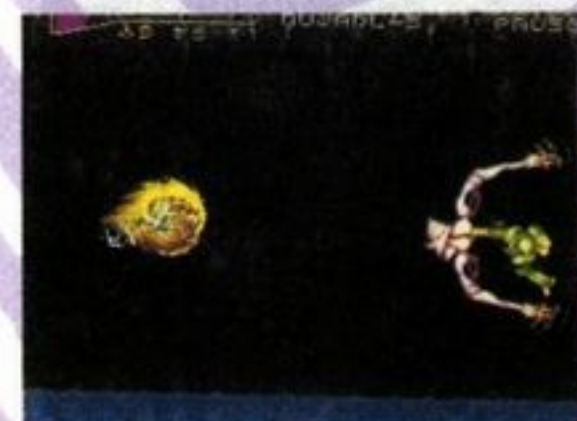
젠트라디군의 신형병기인 '드리안그룸'! 모양이 단순하게 생겼지만, 단순한 만큼 그 스피드는 빠르다. 게다가 그 스피드에 몸 전체에서 나가는 레이저까지 갖추고 있어서 상대하기 까다로운 녀석이다. 이 녀석이 원 모양을 하고 화면을 빙빙 돌 때, 같은 방향으로 화이터 형태로 도망다니다가 레이저를 쏠 자세가 되면 화면 끝에 숨어있다가 드리안그룸으로 변신할 때 화면 중심부에서 가만히 공격만하면 쉽게 물리칠 수 있다. 역시 슈팅 게임은 요령이 최고야!

스테이지 2

젠트라디군에게 우주에서 밀려 드디어는 지구 내부로 들어오게 됐다. 넓은 강과 산이 배경인데 이런곳에서 싸우자니 너무 슬퍼. 흑. 흑.

스테이지 중반에는 강에서 땅으로 이어지는 비밀 통로가 나타난다. 하지만 이곳은 매우 어려운 곳이다. 동굴안은 비가 오지않지만 동굴밖은 먹구름이 가득차 있고 천둥과 비가 심하게 쏟아진다. 천둥에 맞으면 다시 게임을 진행해야 하는 불상사가 있을지도…….

천둥이 치고 비가오는 대기 오염이 심각한 지구에서의 대결!

비밀 동굴에 들어가기 전에 어디선가 로봇 2대가 출현하여 갑작스런 공격을 한다. 이 때는 베트로이드로 변신하여 정면 대결을 하자!

드디어 강가에 위치하고 있는 동굴 속으로 들어왔다. 이 동굴에는 중간 보스인 눈과 다리만 가지고 있는 로봇이 기다리고 있다. 이 로봇은 육탄 공격은 하지않으나 눈에서 붉은 포탄을 발사한다. 마치 살아있는 생물체처럼 징그러운 놈이다

동굴 속에서 발키리를 기다리고 있는 괴 생물체 ! 아니 징그러워라 !

베트로이드로 변신을 해서 소름끼치게 눈 병걸린(?)징그러운 붉은 눈을 공격하자

언덕 위에서 폼잡고 서있는 공격형 로봇. 넌 하늘을 못나르지? 아니 이럴수가? 하늘을 난다. 게다가 미사일까지…. 주의 ! 이녀석은 민메이 캐논이 먹히지 않는다

땅속에서 갑자기 솟아오르는 감지 레이저 포. 파워가 굉장하다. 화이터로 빠르게 도망가던지 공격범위가 넓은 무기로 폭파하자 !

붉은 군단의 로봇이다. 세 대의 로봇이 로켓으로 집중 공격을 하지만 명중률이 시원치 않다

거대한 무엇인가가 앞을 가로막고 있다. 그러나 공격을 해도 아무런 상처를 입힐수 없다. 그런데 갑자기 으악! 레이저다 피할 수 없어… 어 그런데 아무 상처도 입지 않잖아? 그렇다 이 거대한 물체는 단지 보스 페르그란테를 감추고 있던 벽(?)이었다.

거대한 원형을 이루고 있던 벽이 갑자기 강한 빛을 내면서 폭파한다. 미리 겁먹고 피하지 마세용 !

◆보스
페르그란테

보스 페르그란테는 거대한 몸집에서 초생달형 레이저와 둥근 에너지를 발산한다. 초생달 레이저는 머리 부분에서 발사되는데 피하기가 까다롭다. 그러므로 절대 머리 부분과 평행하게 있어서는 안된다.

공략 포인트는 첫째로 머리부분, 둘째는 몸체다. 머리부분을 폭파하고 몸체만 남게되면 식은죽 먹기로 클리어 할 수 있다.

이것이 페르그란테의 본모습 ! 머리부분을 집중공격하자. 하지만 그곳에서 발사되는 레이저를 조심하자

스테이지 3
이 스테이지는 이제까지 겪어온 다른 어느곳 보다 많은 함정이 설치되어 있는 곳으로 그만큼 스릴과 액션이 넘친다. 또 이 스테이지의 특이한 것은 적의 전함 내에서 전투를 하는데 이 전함은 외부 침입자 방어 시스템의 경비가 삼엄해서 엄청나게 무식한 공격을 해온다.

또 이 전함의 중심부에는 이 전함을 움직이고 공격, 방어 시스템을 직접 컨트롤하는 괴물(?) 머더 컴퓨터 '케르베렘'이 놓여있다.

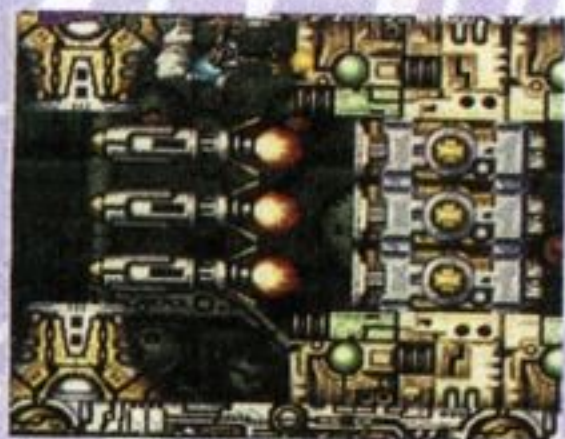
이 케르베렘은 인간처럼 생각할 수 있는 그런 능력을 가지고 있을 수도 있다. 그리고 스테이지 초반에 등장하는 빔 전등은 스테이지 내 명암을 조절해 주는 캐릭터로 전등 파괴시 내부를 검게 만드는 등 적 캐릭터를 이용한 이색적인 진행을 또다른 차원의 게임처럼 보여주는 환상적인 스테이지이다.

환상적인 배경 그래픽과 조화를 이룬 적함 내부의 인공 폭포이다

게임 중반에 들어서면 적함대 안의 보안 장치가 전격적으로 가동되는데 그중에서 대표적인 것이 천정에 매달려 일부분을 적외선 레이더로 감지하는 레이저 감지 로봇이다.

이 로봇은 특별한 공격은 하지 않지만 적외선 레이저로 발키리를 감지하는 한편 상당히 큰 데미지를 입힌다. 그러므로 이 감지 로봇이 보이면 첫번째로 폭파시키고 나머지 적들을 공격해야한다. 그러지 않으면 갑자기 많은 적들이 화면에 등장하고 스크롤에 의해서 레이저에 감지되고 만다.

또 하나의 대표적인 보안장치는 적함의 중심부에 들어가는 입구에 놓여있는 거대한 로켓 발사대이다. 이 로켓 발사대에서 로켓이 발사되면 화면의 가운데에서는 피할 곳은 없다. 그러나 하늘이 무너져도 솟아날 길은 있는 법! 로켓포대의 윗쪽에 있는 빈공간을 차지하고 공격을 해야한다. 만약 로켓포대 중에 하나가 파괴되면 그 공간을 이용해서 나머지 것들을 폭파하라.

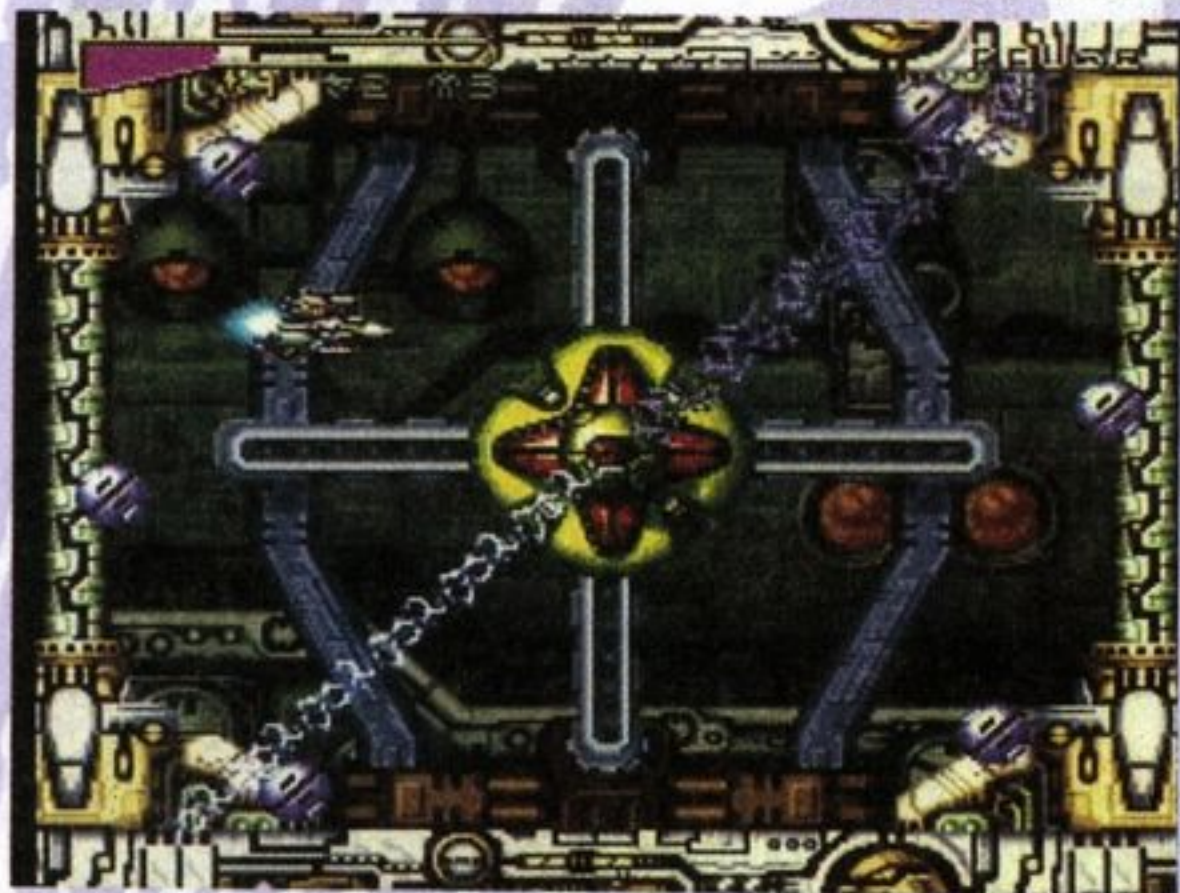
적의 미드 쉽(함정) 천정에 매달려있는 적외선 레이저 탐지기. 귀엽게 생기지 않았니? 적외선 탐지기를 폭파한 후 뒷쪽에서 출현하는 스피디한 전투 비행기를 조심하라

이것이 미드 쉽의 로켓포! 정말 무식하게 생긴 미사일이다. 화면에 발키리가 위치하고 있는 곳에서 공격하라

엄청난 양의 소형 무기를 배출하는 출구. 이것은 내구력이 무척 세기때문에 도망가는 수밖에 없다

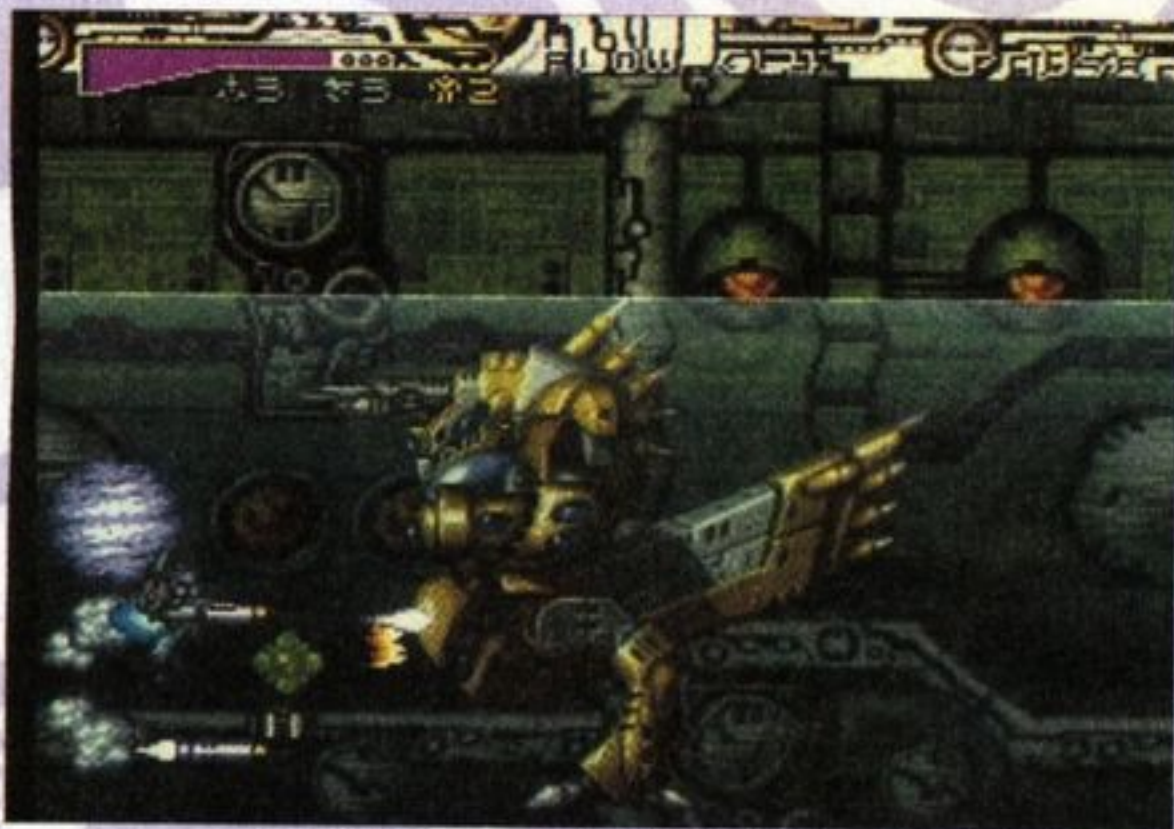
적의 중간보스급인 원형의 방어 시스템이 등장했다. 이 녀석은 활동 범위가 좁은 대신에 몸집이 크고 무기를 많이 발사한다. 총탄으로 공격할 때는 문제 없지만 몸체에서 퍼져 나가는 체인의 위력은 대단하다. 체인을 피하려면 우선 중간보스를 둘러싼 방어기계가 중간보스와 약간 떨어질 때 재빨리 중간 보스에게로 가까이 붙어야 한다. 그렇지 않으면 체인에 의해 발키리는 폭파되고 만다.

중간보스를 둘러싼 방어기계가 돌면서 총탄을 발사한다. 이것은 스피드가 느리기 때문에 피하기가 수월하다 앗! 체인이 사방으로 뻗어나왔다.

바로 이때다!
중간보스에게 가까이….

케르베렘의 머리 부분에 달린 전기 무기. 물속이라 더욱 큰 파워를 낸다

◆보스
케그베렘

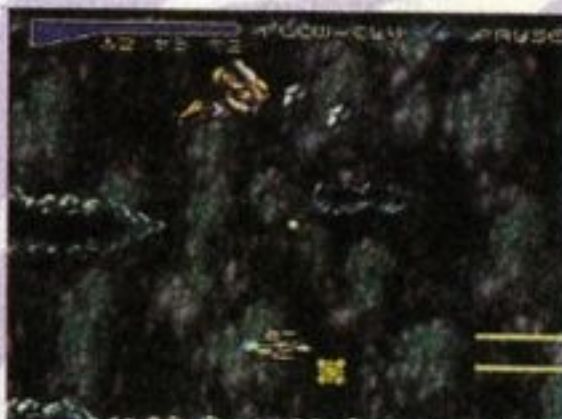
경비가 매우 삼엄한 함정의 중앙부를 뚫고 드디어 보스에게로 왔다. 그런데 보스는 오리 모양의 거대한 로봇이다. 이 녀석은 겉보기에 매우 삭막하고 세보이지만 전혀 그렇지 않다. 이 케르베렘의 무기는 단 세가지 뿐이다. 머리 부분에서 발사되는 전기, 입에서 발사되는 미사일 그리고 어뢰. 몸통을 집중 공격해야 하는데 어뢰가 귀찮게 방해를 한다.

어뢰는 터트리지 말고 스스로 터질 때까지 기다렸다가 공격하자. 그리고 케르베렘의 머리 부분과는 절대로 마주보면 안된다. 또 하나 알아두어야 할 것은 케르베렘과 싸우는 곳이 수중이기 때문에 화이터 형태로 전투해야 한다.

이놈이 바로 케르베렘이다. 멋지게 생기지 않았니?

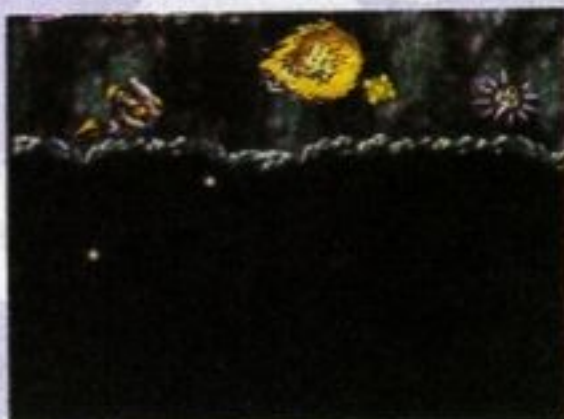
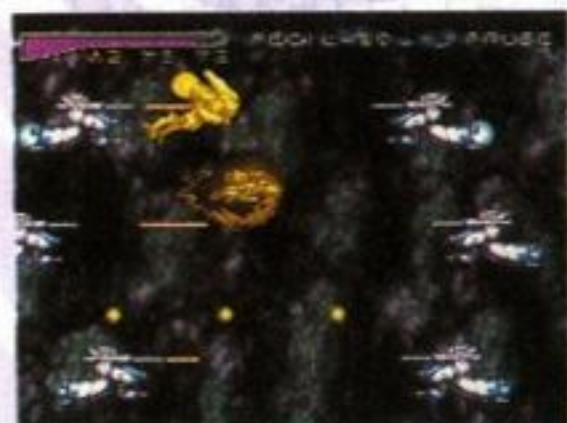
스테이지 4

이제까지 보지 못했던 엄청난 속도의 스크롤로 진행해 가는 이번 스테이지는 어두 캄캄한 동굴이기 때문에 약간은 무서운 분위기를 자아낸다(밤이 무서워!). 이 동굴은 무서운(?) 분위기를 연출하는 동시에 초반부터 맹렬히 공격하는 적들의 움직임과 동굴안의 암석들이 발키리호의 고전을 암시해 준다. 게다가 스테이지 후반에 들어서면 이제까지와는 차원이 다른 매서운 거대 비행 로봇이 발키리호를 기다린다.

이 스테이지는 동굴이기 때문에 언제 어디서 바위가 떨어질지 모른다. 이 바위를 폭파하기는 너무 힘들기 때문에 화이터의 빠른 스피드로 피해야한다. 또하나 주의 할 것은 둘로 나뉘어지는 코스가 많다는 점이다. 빠른 판단력만이 이 동굴에서 살아 남을 수 있다.

초반부터 나타나는 뾰족하고 길다란 바위. 파워가 좋은 무기로 빨리 파괴하는 수밖에 없다

윗쪽에서 갑자기 떨어지는 바위에는 발키리의 천재 파일롯도 속수무책! 그러나 당신이라면 해낼지도 모른다

커다란 바위에 의해 길이 두갈래로 나뉘어진다. 만약 바위에 눌려 화면의 맨 뒤로 움직이게 된다면 거기서 끝이다

동굴의 자연적인 현상외에 무서운 것은 적들의 무식한 공격이다. 여기서는 스크롤이 너무 빠르기 때문에 적을 일일이 폭파한다는 것은 불가능한 일이다. 그러나 최대한 피할수 있는데까지 해보고 그렇지 않으면 육탄으로 하는 수밖에 없다. 이번 스테이지에서는 에너지 회복 쉴드가 많이 나오기 때문에 걱정없다.

뒤에서 갑자기 나타나는 괴수형 로봇과 철퇴. 화이터를 이용해서 빨리 도망가라

동굴안에 버티고 있는 로봇 저격수들. 3대가 한줄에 등장하므로 그 사이로 빠져 나가라. 고난도의 컨트롤 조작을 필요로 한다

좁은 통로에 볼록하게 튀어나온 바위들은 발키리에게 엄청난 위협을 준다. 이 통로를 지날려면 바위를 꼭 파괴해야한다.

◆보스
루브룸 라디우스

거대 비행체 루브룸 라디우스는 이제까지의 어떤 보스와도 상대가 않될 정도로강하고 까다로운 적이다. 거의 화면 전체를 공격범위로 잡고 덤비기 때문에 총탄을 피하기는 하늘에 별따기이다!

루브룸 라디우스의 공격방법은 세가지가 있는데 그중에서 가장 위력적인 것은 벽을 타고 터지면서 다가오는 네이팜 봄브다. 네이팜은 화면 중간에만 있으면 피할 수 있지만 그때는 라디우스가 몸체에서 레이저를 쏘기 때문에 매우 까다롭다. 그러므로 루브룸 라디우스를 공략하려면 네이팜을 피하면서 기체를 공격하는 한편 레이저가 발사될 때는 네이팜이 없는 쪽으로 발키리를 조종하는 것이 사는 길이다. 그리고 옵션중에 페실-99가 있으면 루브룸 라디우스를 공략하기가 매우 쉽게된다.

기체에서 발사되는 위력적인 레이저는 피하기가 매우 까다롭다. 빠른 동작으로 움직일 수 있는 화이터로 대항하자

스테이지

적으로 부터 침입을 당한 전함 마크로스를 배경으로 이번 스테이지는 진행된다. 마크로스는 발키리호가 처음으로 출발한 고향이라고도 할 수 있다. 그리고 화려한 배경 그래픽이 전함 마크로스를 한층더 빛내준다. 그럼 이 멋진 마크로스 전함을 습격한 적들은 누구일까? 그들은 다름아닌 젠트라디군과 멜트랜디의 혼합부대이다.

이 두 혼합부대의 마크로스 침공은 발키리호를 제자리로 돌리게하는 계기가 되었다. 마크로스 안에 있는 건물들 때문에 발키리호가 행동에 제약을 받을 것이다. 하지만 강력한 옵션을 선택하여 적들의 공격으로부터 어느 정도의 방어는 할 수 있을 것이다.

마크로스의 자체에서 떨어져 나온 전선들이 진로를 방해한다. 이 전선은 폭파되지 않는다

처음으로 소형 전투 로봇이 등장하지만 이 녀석은 엄청난 공격을 한 후 도망가버린다. 그 후에 마크로스에 착륙한 적들이 지상에서 공격을 해오는데 피하기가 매우 곤란하다. 이 때 네이팜이나 슈퍼 호밍 레이저가 달린 발키리를 가지고 있어야지만 승산이 보인다.

보스급은 아니지만 강하고 멋지게 생긴 적의 로봇. 그런데 공격하고 도망가는 비겁한 작전을 쓴다

마크로스에 착륙한 적군들의 무지막지한 공격. 슈퍼 호밍 레이저가 있으면 상당히 쉽지만 다른 무기로 상대하려면 건물들 때문에 힘들다

조금전에 도망가던 메탈기어가 다시 왔다. 이번에는 아주 박살내 버리자. 그러나 녀석의 레이저와 육탄 공격을 조심하자!

◆보스
카리듐

거대한 우주 전함 마크로스를 공격한 것은 바로 중형전함 카리듐이었다. 카리듐은 전함치고는 크지 않지만 많은 양의 로봇과 전투기들을 내보낸다. 그러나 그런 졸개들은 신경쓰지 않아도 된다. 하지만 정말 정말 조심해야 할 것은 카리듐에서 발사되는 광자포이다.

광자포는 어디서 발사될지 모르므로 카리듐의 꼬리 부분이나 머리쪽에 붙어있으면 안전하다. 공격 방법은 따로 없고 베트로이드로 꼬리 쪽을 집중 공격하면 그대로 '꽝' 할 것이다.

이것이 마크로스를 침입한 전함 카리 듐이다

전함은 지나갔지만 토성의 운석이 발키리로 향해 떨어진다. 저것과 충돌하면 큰 데미지를 입으므로 화이터를 사용해 빠르게 도망다니자

레이저 주포의 공격!

스테이지 6

젠트라디군은 토성의 원위를 비행하면서 젠트라디군 기관 함대로 돌격을 개시!

엄청난 사운드와 환상적인 그래픽을 맛볼 수 있는 최대의 난관인 6스테이지! 지형과 상황에 따른 공격이 거의 없고 적들의 무차별 공격으로 조작의 세심한 주의와 노력으로 게임에 임해야한다.

뒷쪽의 배경은 멋진 토성으로서 그 토성 앞에 젠트라디군의 거대한 기관 함대가 출현하여 그 저함대를 중심으로하여 전투하게 된다. 또한, 스테이지의 후반부에 가게되면 거대한 운석이 전 화면을 덮게된다. 이 때는 당황하게 될 것 같은데…

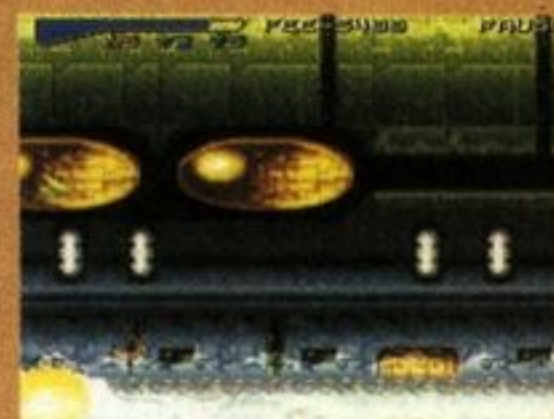
토성의 대기권에서 젠트라디군과의 한판 결전이다

갑자기 밑에서 떠오른 젠트라디군의 기관 함대와 로봇

기관 함대의 함정을 지나고 나면 발키리와 몸집이 비슷한 로켓을 발사하는 둥근 로봇이 등장하는데 내구력은 그다지 세지는 않지만 90도로 꺽여서 날아오는 미사일이 매우 위력적이다.

로켓 로봇의 무자비한 미사일 공격. 피하기는 쉽지 않으므로 폭파하는 것이 좋다

로켓 로봇의 무자비한 공격, 피하기가 쉽지 않으므로 폭파하는 것이 좋다.

또다시 나타난 적의 거대한 함정. 처음에 나왔던 전함과는 비교가 되지않는 거대한 이 함정은 수많은 레이저 주포와 로봇들이 우주 공간으로 튀어 나와 발키리와 전투한다. 이 함정에서 나오는 적들은 거의 내구력이 상당히 좋다. 그러므로 베트로이드 상태로 전투하는 것이 가장좋다. 그리고 전함이 지나가면 운석이 떨어지는 지대가 나오는데 이곳에서는 화이터 형태로 전투하는 것이 가장 적합하다.

이곳에서는 전함이 매우 느리게 움직이므로 이곳을 지나가려면 사진과 같이 화면 끝에 숨어있다가 진행해야 한다

또다시 전함이 등장하는데 이 전함에서는 레이저 주포를 위주로 전투기가 무섭게 공격을 한다. 빠른 스피드로 날아오는 전투기는 파괴해야 하지만 레이저 주포는 피하는 것이 상책이다.

두대씩 짝지어 날아오는 전투기들과 정면대결을 하라

◆보스 훼브리스 브레스

적 함대는 멋지게 소탕했지만 그 안에는 무서운 위력을 지닌 생물병기 '훼브리스 브레스'가 들어있었다. 훼브리스 브레스는 전함이 폭파되자 전함 밖으로 튀어나온다. 그래서 결국은 발키리와 마주친 것이다.

훼브리스 브레스는 매미의 번데기 모양을 한 자신의 분신을 이용해서 원형 공격을 펼친다. 그리고 입에선 레이저를, 몸에선 링 레이저를 발사하는데 그것을 피하기란 대단히 어렵다. 첫번째 공격을 가할 곳은 훼브리스 브레스의 발부분이다. 자! 발가락 조준!

기갑이 부서지면 꼬리에서 분신을 마구 생산해 낸다. 보스를 공격하려면 분신들 사이로 무기를 쏴야한다

스테이지 7

자! 이제 젠트라디군과 마지막 결전의 순간이 왔다. 젠트라디군의 마지막 전함은 생물체로된 거대한 우주(?) 전기 공격과 작은 주포의 공격이 대부분이다.

출현하는 거의 모든 적들이 중간 보스급은 된다. 또 마지막 순간에는 길이 모두 막혀있어서 모든길을 자신이 알아서 만들어야한다.

과연 전함 끝에서 발키리를 기다리는 것은 무엇일까?

전체적으로는 거대한 적이 많이 등장한다. 하지만 거대한 적보다 위력적인 공격을 하는 것은 움직이지 않는 주포들이다. 마지막에는 길을 만들며 적들과 싸워야 하므로 신경이 쓰이겠지만 베트로이드로 하면 어느 정도는 버틸 수 있을 것이다.

둥근 물체의 전기 공격은 위력적이다. 내구력이 강하므로 도망가는게 최상

대작 게임은 역시 겨울방학 시즌에 집중적으로 포문을 연다. 언땅을 녹이 는 감동의 게임을 비롯, 크리스마스의 들뜬 기분 을 고감도로 상승시켜주는 액션 게임 등 예년과 틀리지 않게 이번달에 무수한 명작들이 우리곁으로 다가와 있다.

그 중 가장 먼저 선수를 친 게임이 바로 스퀘어의 '로맨싱사가 2'. 첫 타자라는 이점으로 기선을 장악하려는 로맨싱사가 2. 기대만큼이나 여러분을 배반하지 않을 것이다.

그러나 스퀘어의 선공에 비웃음 띠우며 전면 대항하려고 움츠리고 있는 에닉스의 대작 드래퀘 1, 2.

스퀘어의 선공과 에닉스의 역습이 한판 대결을 벌리는 전야같은 팽팽한 긴장감이 감돈다.

겨울방학 최고의 롤플레잉 게임!

로맨싱 사가 2

슈퍼컴보이	발매일	93/12/10	장 르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일 어 상
	제작사	스퀘어	용 량	16M	대 상 연 령	고교생 이 상
	발매가	9,900엔	기 타	동시발매	게 임 난이도	ⒶBC DEF

드디어 12월 10일 발매! 그동안 얼마나 기다[illegible]! 감격! 또 감격! 아무튼 올 겨울은 너무나 따뜻한 겨울이 [illegible]같은 느낌이다. 로맨싱 사가 2와 쳄프가 함께 해줄 것이니까!

장대한 스토리와 박력있는 전투 장면, 환상 사운드 그리고 초호화 그래픽 등 어떤 형용사도 로맨싱 사가 2를 표현하기 어렵다! 그 대망의 게임이 발매에 육박한 지금! 쳄프에서는 마감이고 뭐고 일단 초특급 정보와 게임 특징들로 모아 보았다. 지금 여기서 소개되는 모든 정보는 공략은 아니다고 하더라도 여러분을 로맨싱 사가 2 세계로 인도해 줄 것이다.

세계는 혼란 중에

처음에 나타나는 데모의 내용은 옛날 영웅에 의해서 세상이 구해졌다는 이야기가 시작된다. 그러나 어렵게 얻은 평화는 다시 깨지고 세계는 다시 혼란의 세계로 떨어져 가는 이야기가 전개된다. 그 중에서도 몬스터가 마을을 습격하는 장면은 굉장히 사실감있게 연출되어 있어 보는 것만으로도 대단히 박력적이다.

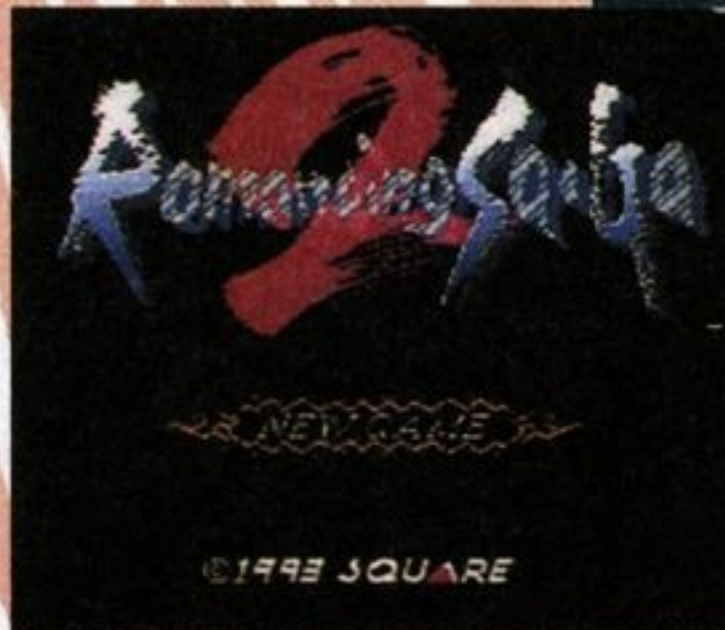
각지에서 출현하는 몬스터 !

최선을 다해 싸웠지만 병사들은 몬스터에게 쓰러지고 만다

드디오 공개되어 지는 오프닝 !

지금까지 베일에 감추어졌던 오프닝과 타이틀 화면을 드디어 여러분에게 공개할 수 있다고 생각하니 눈물이 앞을 가린다. 로맨싱 사가 2의 오프닝은 전작을 훨씬 능가하는 장대 그 자체이다. 그 중에서도 마치 영화를 보고 있는 것같은 오프닝 데모 화면은 놀랄 정도이다.

오프닝 화면은 상당히 긴 시간 준비하였기 때문에 그 가치를 더한다. 이 오프닝에서 주의깊게 보아야할 것이 하나 있는데 그것은 바로 전설의 7영웅이다.

이것이 바로 기대의 타이틀 화면이다

과연 이 전설의 7영웅은 어떤 인물일까? 그러나 이 7영웅은 이 게임을 하고 싶은 사람이라면 반드시 알고 있어야 한다.

각 지방 출신 캐릭터 등장!

이것이 세계지도닷!

Ⓐ바렌누 제국

잘알고 있듯이 초대 주인공 제랄의 출신지이다. 1,000년의 전통과 역사를 지닌 왕국이다.

Ⓑ칸바란드 왕국

바렌누 제국과는 라이벌 관계인 이 나라에는 여자 국왕인 소피아가있다

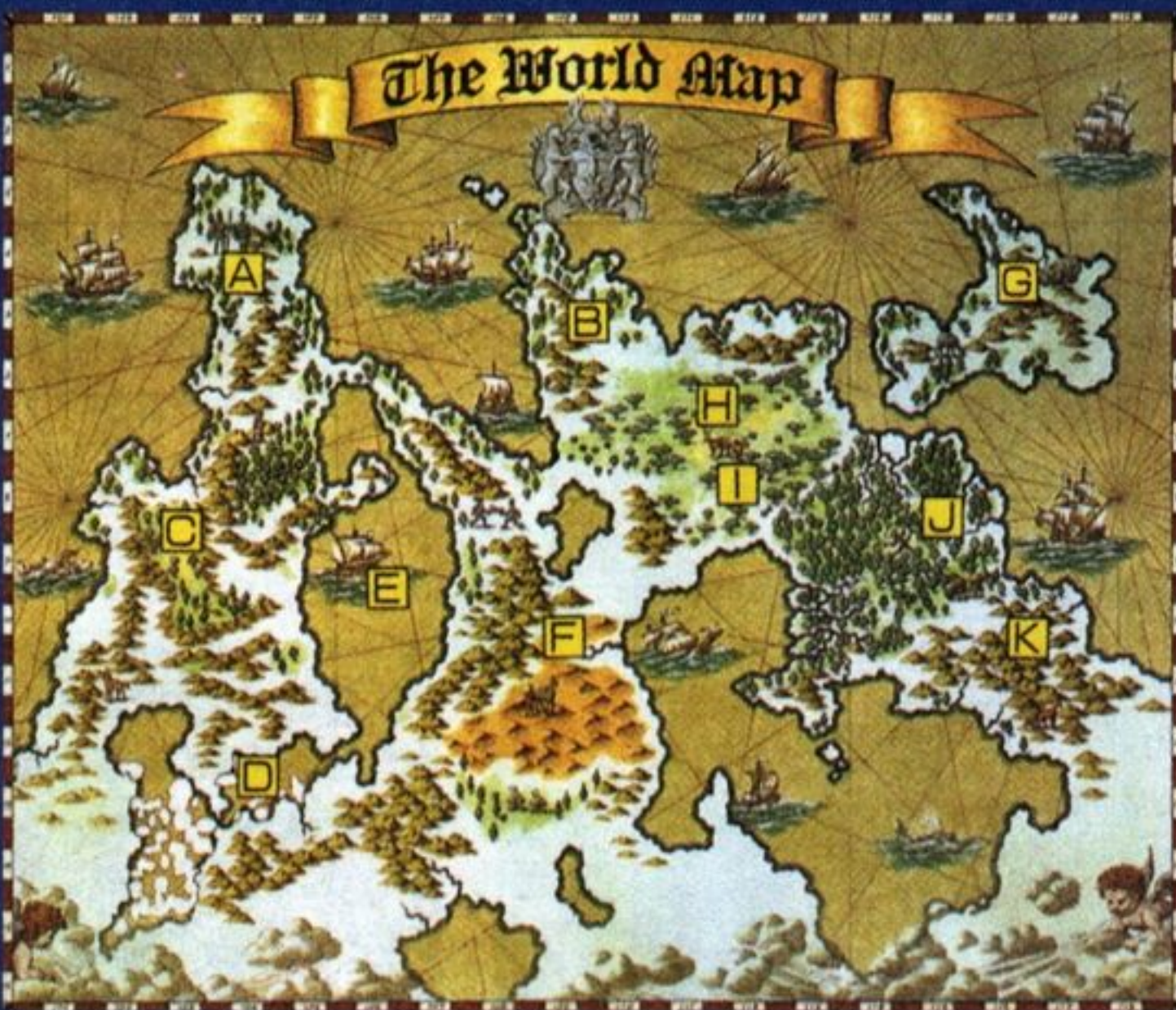
Ⓒ루든

보석의 원산지로 일확천금을 노리는 무리들이 숨어있다

Ⓓ나젤

무기상선단 나젤이 이 근처가 해협이라는 것을 증명하기 위해 이런 이름을 지었다.

Ⓔ론기트 해연엄

이 지역 출신으로는 해적 두목인 엘리켄이다. 어업과 교역이 번성하며 기후는 온난하다.

Ⓕ멜

전체가 사막지대로 사루칸은 사막군의 전사이다. 옛날에 지어진 거대한 탑이 있다.

Ⓖ코므룬 섬

대륙의 북동부에 있는 거대한 섬으로 섬 북부에는 세계 최대의 섬이 있다.

Ⓗ스테프

거대한 유목민이 많이 모여 있었지만 지금은 몬스터들에 의해 그 수가 줄어 들었다. 알탄은 이 지역 출신이다.

Ⓘ사반나

토지가 농사에는 맞지 않기 때문에 거의 모든 사람들이 사냥에 의존하고 있다.

Ⓙ사라만트

고온다습한 정글지대로 거대한 돌들로 이루어져 있다.

Ⓚ야운다 왕국

이 나라 출신인 쥬베이는 동양인의 얼굴을 하고 있어 친근감을 준다. 오랜 역사를 가진 나라이다.

비주얼 화면에는 그 누구도 경악!

오프닝은 물론 비주얼도 전작에 비해 무척 진보된 느낌을 들게 해준다. 그 중에서도 수중 화면이나 눈으로 덮힌 산 등은 마치 사진을 보고 있는 것같은 느낌을 준다.

물론 비주얼이 파워업됐다는 것은 배경 뿐만 아니라 몬스터 그래픽과 캐릭터의 움직임 등도 전작에 없었던 상세한 부분까지 첨가했다는 것이다.

그리고 7영웅의 전설이 나온다

이것이 오프닝 비주얼이다

광대한 스케일로 오프닝이 시작된다

전설의 7영웅은 과연 무엇인가?

이 게임의 초대 주인공인 제랄이 황제가 되는 바렌누 제국에는 다음과 같은 전설이 음유시인에 의해서 전해지고 있었다. 그것은 세계가 전란과 공포로 덮여있을 때 전설의 7영웅이 돌연 나타나 수많은 마물들을 물리치고 싸움을 마친 후에 어디론가 사라졌다. 그리고 세상이 다시 어지러워 졌을 때 그들은 세계의 평화를 구하기 위해 다시 나타난다는 것이다.

지금 이 세계에는 몬스터들이 이곳저곳에서 나타나 세상을 어지럽히고 있다. 과연 이들은 다시 나타나 세계를 구할 수 있을 것인가?

이 인물은 7영 중 한명이라는 생각이 든다

혼란 중인 세상에 나타난 7영웅! 이들은 과연 어떤 능력을 가지고 있는 인물들인가?

잠깐!

영웅 밀자와 사천 왕

전작에 등장했던 영웅 밀자는 과연 어떤 인물이었는지 기억하고 있는지요? 정직한 신의 사자로 자신의 생명을 사악한 신을 가두는 것으로 바꾼 것으로 사람들에게 알려져 있는 전설의 인물이다. 또 프레이 타이랜트의 사천왕들도 중요한 인물들이다

밀자!

전설의 영웅 밀자!

프레이타 이랜트

타이니 후저

7영웅 중 한명인 쿠지신이 거리를 습격!

어느 날 바렌 누 거리에 스스로를 7영 중 하나라고 부르는 쿠지신이라고 하는 인물이 나타났다. 사람들은 세계를 구할 것이라고 생각하는 7영 중 한명이 나타났다고 하자 무척이나 기뻐하고 있었다. 그러나 그 기뻐하는 것은 잠시 뿐이었다. 쿠지신은 곧 거리를 습격해 마을을 아수라장으로 만드는 것이다.

아니! 그럼 전설은 틀리단 말인가? 세계를 구할 전설의 7영웅이 어째서 마을을 파괴한단 말인가? 더우기 놀라운 것은 세계 각지에서 나타난 이 7영웅들! 이들의 목적은 무엇이란 말인가?

이 때 시대의 황제 레온(제널의 아버지)은 전국을 통일하기 위해 7영웅을 물리칠 것을 맹세한다.

잠깐!

이후의 스토리는 어떻게 될 것인가

과연 7영웅은 과연 적인가 아니면 아군인가? 그리고 이들이 세상에 나타난 이유는 무엇인가? 그러나 지금까지 정보로는 이것을 알 수 없다. 단지 황제의 목적은 세계 통일이고 그러기 위해서는 이 7인의 영웅들과 무슨 관계가 있다는 것이다. 그렇다면 세계를 통일한다는 것은 무척이나 어려운 일이다!

무기의 기술은 어떤 것이 있는가?

자! 로맨싱 사가 2에는 어떤 무기가 있고 그 무기의 기술은 어떤 것이 있는지 알아보자! 로맨싱 사가 2의 무기의 가장 큰 특징은 무기의 계승이 있다. 전작에서는 무기의 레벨이 올려가면 올라간 만큼 기술을 사용할 수 있었다는 것이다. 그러나 이번 기술은 '사용하고 안하고'에 따라 기술을 외워가는 방식이다.

기술에 따라서는 외우기 쉬운 기술도 있고 외우기 어려운 기술도 있다. 또 무기의 레벨이 높아지면 고도의 기술을 사용할 수 있다는 것이다.

* 기술은 처음 기본 기술에서 시작되어 점차로 고난이도의 기술을 사용하는 것이다.

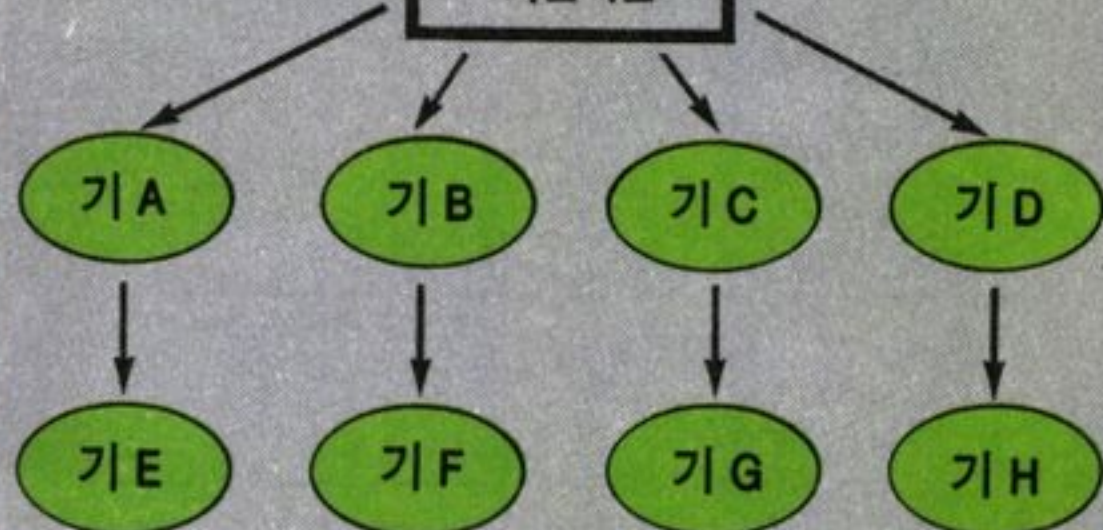
기본기술
→ 기A → 기E
→ 기B → 기F
→ 기C → 기G
→ 기D → 기H

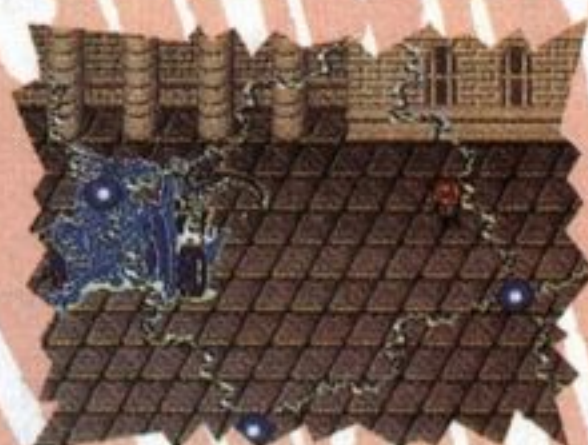
그 밖의 전투에 대해서…

이 게임에서 또하나 마음에 드는 것은 상태 레벨 업이다. 전작에서는 「사랑 업!!」 등과 상태가 상승했지만 이번에 업되는 것은 HP와 무기의 레벨 만이다. 장비만 잘한다면 쉽게 상태를 레벨 업시킬 수 있다.

기도장이라고 하는 것이 생겼다

이 건물은 술법 연구소. 여기에서는 여러가지 마술을 외울 수 있다

술법이 더욱 파워 업됐다.

황제는 역시 황제였다!

황제 제랄이 자신의 마을에서 물건을 살 때 돈이 필요없는 것은 당연한 일이다. 게다가 여관에서 쉴 때에도 자신의 동료들과는 다른 방에서 휴식을 취한다. 역시 황제의 대우를 다르게 만들어 놓았다. 그러나 황제의 노고는 대단히 힘들다는 것도 알아두었으면…

뭐! 황제는 여자만 하나? 여러가지 계급을 황제로 하는 것은 대단히 중요하다

해적이라고 불려지는 것을 싫어하는 엘리켄이 황제가 되면 무기 상선들을 친구로 맞이할 수 있다!

계급은 이 게임을 특별하게 해준다!

계급이라고 하는 것은 여러가지 직업, 종족을 가리키는 것으로 계급에 따라 마법도 달라지고 특징도 달라진다. 그렇기 때문에 아무나 동료로 맞이하지 말고 여러가지 측면을 고려 캐릭터로 선정을 해야 한다.

이것이 대표적인 계급이다!

제국 중장 보병

가장 방어력이 뛰어나다. 전신을 갑옷으로 장비할 수 있다. 검을 가장 잘 사용하는 계급이다.

프리 화이터(여)

이 계급의 가장 큰 특징은 검을 잘 사용한다는 것이고 창과 술법도 아주 잘 사용한다는 것이다.

제국 경장 보병(남)

검, 활, 창, 도끼 등의 모든 무기를 잘 사용하는 전투의 프로. 그 중에서 이계급의 특징은 대검을 잘 사용한다는 것이다.

제국 경장 보병(여)

기본적으로는 경장 보병 남과 다를 것이 없지만 소검을 사용해 여성스러운 분위기를 자아낸다.

제국 사냥병

이 계급이 가장 잘 사용하는 무기는 활이다. 그러나 접근전에도 무척 강한편이다. 접근전에서는 소검과 술법을 사용한다.

프리 메이지(남)

친절한 호떡 가게 아줌마 같이 생긴 아저씨이다. 물과 땅의 술법을 잘사용한다.

궁정 마술사(남)

바람과 물의 마법이 이 계급의 특기이다. 궁정에서 배웠으니깐 뭐가 달라도 다르겠지!

프리 화이터(남)

대검을 잘 사용하는 전사. 창과 술법을 사용하는 놈도 있다.

프리 메이지(여)

땅과 불의 마법을 잘 사용하는 마법사. 여성 계급 이지만 그 공격력은 뛰어나다.

아마조네스

활을 잘사용하는 여전사로서 '나기나다'라고 하는 특수한 창도 자유자재로 사용할 수 있다.

궁정 마술사(여)

공격계의 술법에 뛰어나고 특히 불과 땅의 술법이 특기이다.

군사

여러가지 술법을 구사한다. 마술사 계급에서는 최고로 통한다.

헌터

헌터는 후방에서 전투를 돕는 활의 명수이다. 한번 겨냥한 동물은 한번에 쓰러뜨릴 정도로 정확성과 파괴력을 가지고 있다.

이스트 가이드

대검을 잘사용하는 검의 명수로 후방에서 몸을 날려 공격하는 검 기술은 일품이다.

디저트 가이드

활과 휘어진 대검을 사용해서 적에게 무차별 공격을 가하는 공포의 공격사 계급이다.

오리오다(남)

술법을 사용하는 전사. 그러나 창에 의한 직접 공격도 뛰어나다.

오리오다(여)

남자와는 달리 공격이 특기이다. 더욱 하늘의 술법을 잘사용한다.

노마드(남)

활과 도끼를 밥 숟갈처럼 사용하는 전사. 접근전도 멀리 떨어져 있을 때도 여러가지 공격을 할 수 있는 전천후 공격 계급이다.

노마드(여)

거의 사용하는 기술이 남자와 마찬가지이다. 그렇다면 난 여자를 선택해야지!

무장 상선

도끼를 잘 사용하지만 활과 휘는 칼을 자유롭게 사용할 수 있다.

서라만다

인간이 아닌 불 도마뱀족이다. 그 때문에 강력한 불 공격을 할 수 있다. 또 도끼를 가지면 꽤 용감한 화이터로 변한다.

시티시프(남)

검을 잘 사용하는 대단히 빠른 전사. 전투에는 자신있다고 한다.

자이고족

곤봉을 붕붕 휘두르는 전사. 대단한 공격력을 가지고 있다.

격투가

강력한 체력을 밑바탕으로 주먹과 발로서 승부하는 스화의 장기에프스타일!

시티시프(여)

이 여자도 춘리처럼 빠른 여자로 소검을 사용하는데에는 일가견이 있다

몰

이 캐릭터는 귀여운 두더지 캐릭터로서 땅의 술법을 사용하는데에는 넘버 1이고 소검을 사용하는데도 뛰어나다.

Romancing SaGa 2

8종류 무기의 특징!

게임에 등장하는 무기는 모두 8종류이다. 이 무기는 각기 특징과 공격력이 다르기 때문에 일단 무기의 특성을 잘 파악하는 것도 게임 클리어에 도움을 줄 것이다.

검

가장 기본적인 공격무기이지만 결정적인 데미지를 줄 수 없다.

하지만 필살기인 '미진 베기'의 위력은 대단하다

도끼

무기 그 자체에 중량감이 있기 때문에 베는 것만으로도 위력적이다

수천년 묵은 거목이라도 한번에 자를 수 있는 '큰 나무 자르기'이다

창

창은 멀리에서 공격을 하면 큰 데미지를 줄 수 없지만 가까운 거리에서 저축 공격을 하면 큰 데미지를 줄 수 있다.

창 공격에도 물론 필살기는 있다. 이 사진은 필살기의 위력을 나타낸 것이다

활

멀리 있는 몬스터를 공격하려면 당연히 이 기술을 사용해야 한다. 불 꽃 검으로 몬스터를 격파하라!

필살기인 아로레인은 가공할 위력을 갖는다

대검

힘있는 캐릭터가 사용하면 엄청난 위력을 가진 이 대검은 위에서 내려치면 적에게 엄청난 손상을 줄 수 있다.

필살기인 수조검은 화려하고 빠른 공격력을 갖는다

곤봉

근접전에서 유리한 이 공격은 적의 머리위에서 떨어져 상당한 위력을 갖는다.

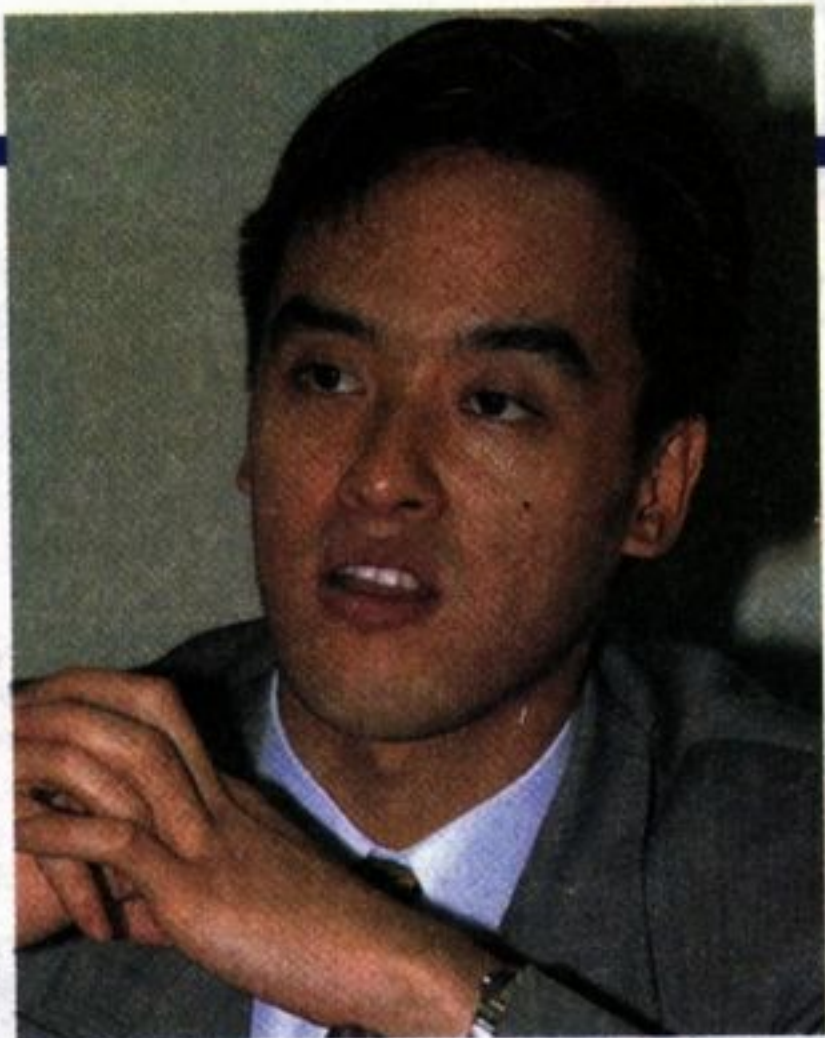
소검

주로 여성용이라고 할 수 있지만 그 빠르기는 어떤 무기 교해도 손색이 없다

충격파를 발생시켜 여러 명의 적들을 공격하는 스네크션트

육박전

말 그대로 몸으로 공격하는 기술로 무기는 아니지만 아주 가까운 거리에서는 어쩌면 무기보다 더 효과가 뛰어날지도…

근접 거리에서 돌려차기로 공격을 한 것이다

특별인터뷰

「드래곤 퀘스트」와 「톨네코의 대모험」 제작자

中村光一 (나카무라 코이치)

1964년 일본 향천현 태생. 전기통신대학 정보처리학과 졸업. 고교 때부터 PC잡지 등에 자신이 개발한 게임에 대한 원고를 투고 하는 등 게임 개발에 열의를 보이던 중 에닉스 프로그램 콘테스트에 「도아도아」라는 게임으로 입상. 그 후 춘소프트사를 설립, 드래퀘 시리즈의 프로그램 개발에 참가. 92년에는 사운드 소설인 '제절초'를 개발 슈퍼컴보이용 어드벤처 역사에 한페이지를 남김.

현재 춘소프트 대표이사.

"미래의 RPG는 중세유럽의 시대적 배경에서 탈출이 필요"

챔프에서는 지금 가장 인기를 얻고 있는 '톨네코의 대모험'과 불멸의 명작 '드래퀘 시리즈'를 제작한 일본의 유명한 나카무라 코이치씨와 전격 인터뷰를 감행했다. 과연 나카무라씨는 어떻게 게임개발을 시작했고 아직 국 내 독자들에게 아직도 기억에 생생한 드래퀘 5에 대해 나카무라씨가 직접 설명하는 내용을 알아보자.

챔프 : 게임개발에 관심을 가진 동기는 언제부터 였습니까?

나카무라 : 제가 어릴 적에는 오락실이나 게임기 따위는 거의 구경하기 힘들었다고 해도 과언은 아닐 것입니다. 가끔 백화점 옥상에 설치된 핀볼 게임을 신나게 즐겼던 기억이 있기는 합니다만…

그 유명한 「인베이더」가 나온 것이 제가 중학교 1학년 때의 일입니다. 인베이더에 흠뻑 취한 저는 학교조차 잊은 채 정신없는 나날들을 보내야만 했답니다. 물론 단순한 버튼 조작의 반복이니까 쉽게 질리고 말았지요.

고등학교에 입학하면서 수학연구회라는 서클에서 처음으로 컴퓨터를 접하게 되었습니다. 이것이 아마 제 운명을 결정짓는 하나의 계기가 되었던 것이죠. 프로그램에 대한 여러가지 정보와 기술을 습득하면서 점차 흥미를 느끼게 되었고 그 짜릿한 흥분 속에서 결코 잊지 못할 고교 시절의 추억을 간직하게 된 것입니다.

결국 프로그램에 관심을 보인 저는 게임쪽 개발에 눈을 돌리는 계기가 되지 않았나 합니다.

챔프 : 지금까지 제작한 게임들은 어떤 것입니까?

나카무라 : 고등학교 시절에 처음으로 만든 「도아도아」라는 작품이 에닉스사에서 주최하는 프로그램 콘테스트에서 입상하였습니다. 그리고 1985년 춘소프트를 설립하게 되었고 패미컴용으로 「포토피아의 연속 살인사건」과 「드래곤 퀘스트」 시리즈를 프로그램하게 되었습니다. 물론 톨네코의 모험도 빼놓을 수 없는 작품이지요.

챔프 : 하드웨어가 패밀리에서 슈퍼컴보이로 변해가는 이 시점에서 드래곤 퀘스트Ⅳ와 Ⅴ가 다른 점은 무엇입니까?

나카무라 : 시스템적인 면에서 보면 몬스터가 친구가 되고 그 몬스터가 레벨 업을 할 수 있다는 점이지요. 그리고 표현력도 크게 향상시킬 생각입니다. 그래픽은 물론, 음악도 오케스트라에 가깝게 만들었습니다. 하지만 시리즈물인 까닭에 이미지를 살리기 위해서 변경하지 않은 부분도 많이 남아 있어요.

챔프 : 애니메이션을 사용한 연출에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

나카무라 : 드래곤 퀘스트에서도 여러가지 이벤트가 있다고 생각합니다만 그 이벤트를 애니메이션으로 처리한다면 세계관이 바뀌고 말 것입니다. 역시 언제나처럼 맵 위에서 그것들을 표현하는 편이 낫지요.

챔프 : 마지막으로 앞으로의 롤플레잉은 어떤 방향으로 나가야 된다고 생각하십니까?

나카무라 : 앞으로는 시나리오를 보다 재미있게하는 방향으로 흘러갈 가능성이 있다고 봅니다.

지금까지의 롤플레잉은 자신이 연기하는 드라마의 재미라고 생각합니다. 이 후로도 드라마를 축으로 한 게임들이 제작될 것으로 판단되는군요.

또 하나의 가능성이라면 롤플레잉의 세계관이 중세 유럽의 검과 마법의 세계를 과감히 벗어나는 것이라고나 할까요…

현재 일본 게임계를 이끄는 최고 정상의 게임 개발자「나카무라 코이치」초청

제1회 겨울맞이 챔프「게임 특별 강연회」

— 게임 시나리오 작성법 및 게임제작 방법 —

신나는 겨울을 맞이하여 제 2 회 시나리오 공모전에 참가하려는 독자들과 앞으로 일류 게임 프로그래머가 되고자하는 독자들을 위해 게임챔프에서 특별히 기획, 일본 최고 정상의 게임 개발자를 초청해 국내 최초의 게임특강을 갖습니다.

고교 2년 시절부터 게임을 개발, SFC에서 가장 많이 팔렸던 불멸의 대작「드래곤퀘스트」 제작에 참여 일본 게임업계에 RPG의 진수를 보여주었으며, 현재는 독립, 춘 소프트트의 사장으로 얼마전『톨네코의 대모험』개발의 총책임을 맡았던 일본 최고의 게임개발자 나카무라씨를 초청, 현재 여러분이 가장 궁금해하는 의문점들을 풀어줍니다.

■ 강의내용 : 게임 프로그래머가 되는 길, 게임 시나리오 작성법, 춘소프트가 개발한「톨네코의 대모험」을 샘플로 한 게임 제작방법 등

■ 질의 & 응답 : 참석자들이 가장 궁금해하는 점 및 게임 개발시 막히는 점, 일본 게임의 한글화 방법 등 토의, 질의 응답 ※ 통역있음

■ 일 시 : 1994. 1. 26(화), 오후 2 : 00~5 : 00

■ 장 소 : 한국종합전시장(KOEX) 4층 대회의실

■ 주 최 : 게임챔프

■ 참가비 : 초. 중고생 대학생 —10, 000원
일반 — 40, 000원 (기업 단체 5명 이상 신청시 10% 할인)
(※ 참석자 전원에게「웃는 닌텐도 달리는 세가」단행본 증정)

■ 참가방법 : 93년 12월 5일부터 선착순 예약 150명(전화신청 후 신청금 입금)
※ 입금은행 : 외환은행. 구좌번호 : 105-22-00360-9. 예금주 : (주)제우미디어
※ 입금후 반드시 본사에 전화로 확인해 주시기 바랍니다.

■ 참가자격 : 게임에 관심있는 "사람이면 누구나," 현재 게임 개발 중인 프로그래머들도 많은 참여를 바랍니다.

■ 참가문의 : 702-3211/4「게임세미나」담당자앞

공략속보 에닉스의 역습

드래곤 퀘스트 I·II

시리즈를 원점으로 돌린 새로운 전설이 여기에 있다

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/18	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	12M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

드디어 대망의 드래곤 퀘스트 I·II를 즐길 수 있게 되었다. 패밀리용으로 초인기를 누렸던 대작 롤플레잉 게임인 드래곤 퀘스트 I과 II를 이제 슈퍼컴보이로 즐길 수 있는 특별 찬스가 여러분에게 주어진다. 올 크리스마스는 초특급 대작이 나와 게임 매니아들은 화끈하게 즐길 수 있게 된 지금, 게임챔프 편집부에서는 공략속보를 준비해 보았다. 물론 마감 사정으로 완벽 공략이 아닌 것은 사실이지만 그동안 애타게 기다렸던 드래퀘 시리즈 팬들은 사막에 오아시스를 만난 기분일 것이다.

다시 원점에서 시작되는 드래퀘 I·II의 감동과 흥분

지금으로부터 7년전 패밀리용으로 발매되어 폭발적인 사랑과 반응을 얻었던 드래곤 퀘스트는 게임의 원산지인 일본 뿐만 아니라 한국에서도 '드래퀘'라는 말을 만들어 냈을 정도로 대작이다.

이 시리즈가 I·II를 묶어 슈퍼컴보이로 나온다는 것은 처음 이 게임을 패밀리용으로 즐겼던 사람들에게는 추억을, 그리고 이 게임을 전혀 해보지 않았던 메니아들에게는 충격을 줄 것이다.

패밀리 역사 사상 가장 빛났던 게임 중에 하나였던 드래곤 퀘스트

이 사진 기억이 나시는지요? 이 사진은 바로 드래Ⅲ 의 사진이랍니다

올드 팬들의 추억을 되살려줄 배경!

이 장소는 II의'사말 트리아'라는 장소이다

팩 하나로 2개의 스토리를 즐길 수 있다!

이 게임이 우리들에게 가장 큰 기쁨을 주는 것은 단 하나의 소프트로 두개의 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 그것도 명작이라고 하는 I·II을 한꺼번에 즐길수 있다는 것은 너무나도 기쁜 일이다.

하나의 소프트로 2개의 게임을 즐길 수 있다는 것은 대단히 기쁜 일이다

드래곤 퀘스트 시리즈의 변경 !

드래곤 퀘스트 I (패밀리용)

86년에 발매되어 당시로는 상상할 수 없었을 정도의 판매를 기록한 소프트

드래곤 퀘스트 II (패밀리용)

87년 1월에 발매된 파티제도를 사용했던 II

드래곤 퀘스트 III (패밀리용)

모험의 서가 비로소 채용되었다

드래곤 퀘스트 IV (패밀리용)

패밀리 사상 최초로 AI(인공지능 시스템)을 사용했다

1986년 5월, 드래곤 퀘스트는 발매되자 마자 135만개가 팔렸다. 그 이후 시리즈로 되어 87년에는 「I」의 100년 후를 「II」가, 88년에는 「III」가 차례로 발매되어지고, 90년에는 새로운 시리즈인 「IV」가 발매되어져 드래곤 퀘스트 시리즈는 언제나 나오면 폭발적인 사랑을 받았다.

그리고 그 후는 슈퍼컴보이가 보급되면서V가 탄생해 게임 역사의 새로운 역사를 창조해나간 에닉스사의 드래곤 퀘스트 시리즈였다. 자! 그럼 이번 슈퍼컴보이판 '드래퀘 I·II'는 또 얼마나 많은 사랑을 받을 것인가? 그리고 패밀리용과는 무엇이 또 어떻게 다르게 나올 것인가?

드래곤 퀘스트 V
슈퍼컴보이용

새로운 시스템을 다량 도입시킨 실험작!

드래곤 퀘스트 I·II
슈퍼컴보이용

보다 선명해진 그래픽의 I·II. 이제 드래퀘 시리즈는 불멸의 명작으로 남을 것이다

새롭게 된 그래픽에 주목하라

「I·II」가 슈퍼컴보이로 이식되면서 가장 크게 변한 것은 역시 그래픽이다. 자! 그래픽이 어떻게 변했는지 지금부터 공개한다!

성안의 병사들과 주위의 꽃도 선명하게 나타나 있다

역시 슈퍼컴보이용의 그래픽은 화려해! 이 배경은 어디일까요?

추억의 배경이 더욱 파워 업되어 등장 !

이미 패밀리용으로 이 게임을 플레이해본 사람은 마을과 필드 등 낯설지 않은 그래픽일 것이다. 그러나 이미 여러번 설명한 것 처럼 슈퍼컴보이로 이식되면서 가장 크게 변한 것은 그래픽. 추억의 장면을 이제 생생하게 즐길 수 있게 되었다.

'라바 톰 성'이 슈퍼컴보이로 더욱 아름답게 표현되었다

「I」에서 등장한 아저씨가 기다리고 있는 장소

이것은 「II」에서 처음 등장했던 창고인 것같다

몬스터의 습격으로 폐허가 된 마을. 왠지 으시시한 기분이 든다

드래곤 퀘스트 I(슈퍼 컴보이용)

같은 장소이지만 더욱 생생하게 표현되어 있게 게임 재미를 더욱 늘려준다

드래곤 퀘스트 I (패밀리용)

패밀리용의 라파톰 성의 주위 !

그래픽이 더욱 파워

전투 장면은 배경이 그려져 있고 이 그래픽은 「V」에 가깝다. 더욱 패밀리용에없었던 주문과 도구를 사용 했을때 그래픽이 새롭게 첨가되었기 때문에 플레이어의 눈을 즐겁게 해준다.

불꽃 양날검을 사용했을 때 순간이다

불꽃이 대단히 박력적으로 터진다. 이 그래픽으로 무기의 효과를 잘알 수 있다

멀리까지 배경이 묘사되어져 있어 그래픽은 「V」에 가깝다

이것은 「Ⅰ·Ⅱ」의 기본이 된 「V」의 그래픽이다

그러나 이 게임에서는 모험의 서로 간단히 세이브할 수 있게되었다

쉽게 세이브를 할 수 있다는 사실과 또 하나의 뉴스는 세이브 데이타가 3개나 있다는 것이다

슈퍼 컴보이로 된 「Ⅰ·Ⅱ」는 시스템도 다르다!

패밀리용에게 전격 이식된 이 게임은 단순히 그래픽만 변한 것이 아니라 시스템면에서도 파워 업되어 이미 게임을 즐긴 사람도 결코 싫증을 느끼지 않을 것이다.

이름입력은 애석하게 일어!

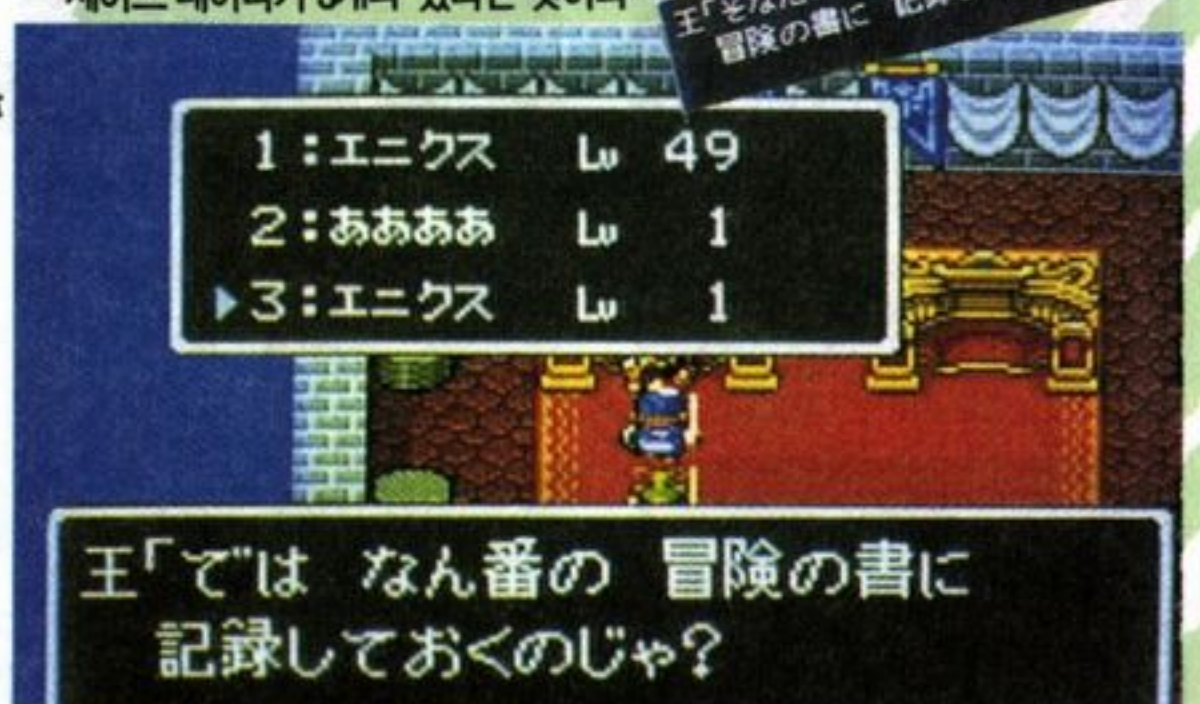
모험을 시작하기 전에 행해지는 이름입력! 이 이름입력을 한글로 할 수 있다면 얼마나 좋을까? 그러나 역시 일본 제품이므로 이름 입력은 일어(카타가나)로 행해진다.

아! 언제 한글로 이름을 입력할 수 있을까? 이 화면은 이름입력 화면이다

'모험의 서' 채용으로 더욱 간편해진 시스템!

패밀리용으로 이 게임을 했던 사람들은 이 게임의 가장 큰 단점을 모험의 서(배터리 백업)가 없어서 부활의 주문(패스워드 컨티뉴) 밖에 게임을 남기지 못했다는 점을 들고있다. 그 때문에 일본어를 잘모르는 사람은 무척이나 불편했었을 것이다. 그러나 이번 슈퍼컴보이용에서는 모험의 서로 세이브할 수 있게되었다.

자! 지난번 게임이 너무 어렵다고 생각해서 잘못했던 사람들도 이번에는 재미있게 게임을 즐길 수 있게 되었다.

패밀리용 「Ⅳ」에서 부활의 주문입력 화면. 40개 이상의 문자가 있어 조금 불편했었다

「V」의 특징이 게임에 가득!

역시 에닉스의 롤플레잉 게임은 너무나 친절하다. 이 게임은 패밀리용에서 불편하게 여겨졌던 시스템은 모두 배제하고 V에서 호평받았던 시스템은 모두 이식된다. 이것으로 여러분은 게임을 아주 쉽고 재미있게 즐길 수 있게 되었다.

예를 들자면 먼저 편리한 버튼이다. 버튼 하나로 이야기를 걸 수도 있고 보물상자 문을 열 수 있는 편리한 시스템이다. 또 물건이나 도구를 살 때 가게 주인 아저씨가 물건을 장착해 주는 시스템도 있다. 그 밖에 능력치를 한 눈에 알 수 있는 시스템 등 V의 특징이 가득 들어있는 '드래퀘 Ⅰ·Ⅱ' 게임이라고 할 수 있다.

패밀리 게임 「Ⅰ」에서는 이야기를 걸 때 상대방이 있는 방향으로 지정이 필요했다

그러나 이 게임에서는 버튼 하나로 모든 것을 할 수 있게 되었다

무기와 방어기구 등을 사려면…

무기 가게 아저씨가 장비해 주기 때문에 장비 커맨드가 필요없다!

Ⅱ에 등장한 여행의 창고 연출도 V에 가깝다

상태를 알려주는 화면은 V와 너무나 흡사하다

강력한 마법으로 공격해 오는 마법사는 이번에도 대단히 강력하다

비로소 시작되는 전설… 「드래곤 퀘스트 Ⅰ」

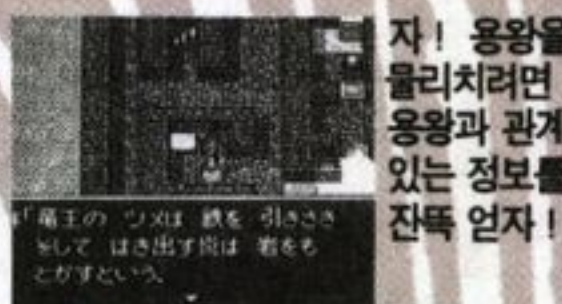
전설의 용자 로트가 신으로부터 받은 빛의 구슬을 가지고 사악한 악마들을 이 땅으로부터 봉쇄하고 몇 년이 흘렀다. 지금은 시간이 흘러 랄스 16세가 통치하고 있다.

그러나 어디에선가 악의 화신이 출현해 용왕으로부터 빛의 구슬을 빼앗겨 아레프갈드는 다시 어둠 속으로 빠진다. 이 때 나라를 염려한 여러 명의 용사들이 용왕에게 도전을 하지만 모두 비참한 최후를 맞이한다.

라다톰 성으로부터 모든 것이 시작된다

이젠 모든 사람도 좌절에 빠져 시름과 한 숨의 나날이 미어진다. 이 때 로트가의 세상을 구하기 위해 일어난 것이다.

용왕을 쓰러뜨리고 로라공주를 구하자!

「Ⅰ」은 로트의 피를 이어받은 용사가 멀고도 험한 여행을 떠나는 것이다. 그 목적은 아레프갈드의 로라 공주를 구하고 세계를 멸망시키려고 하는 용왕의 야망을 쓰러 뜨리는 것이다. 모험의 여행은 단 혼자서 하고 몬스터와 대결도 1대 1로 행해지기 때문에 처음 롤플레잉 게임을 하는 사람은 무척 쉽게 게임을 할 수 있을 것이다.

자! 용왕을 물리치려면 용왕과 관계 있는 정보를 잔뜩 얻자!

단 혼자서 힘든 모험을 출발한다!

제 1 목적은 로라 공주를 구하는 것이다

마을 안에서 여러가지 조언을 잘 들어두자!

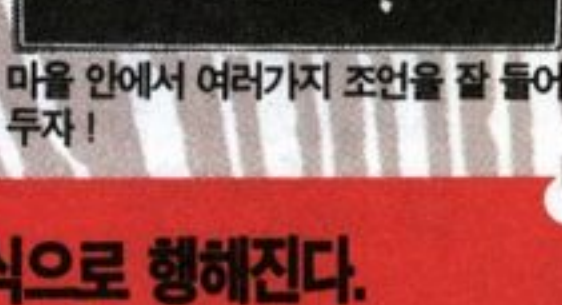
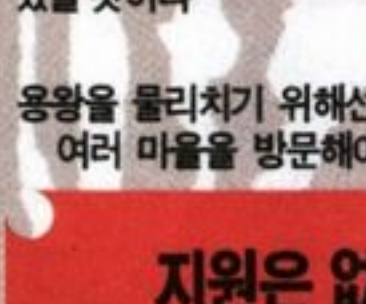
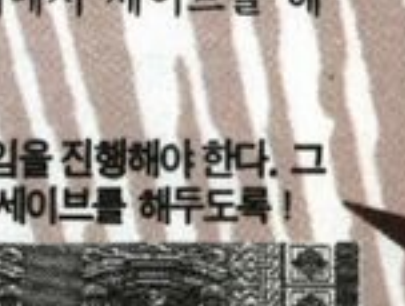
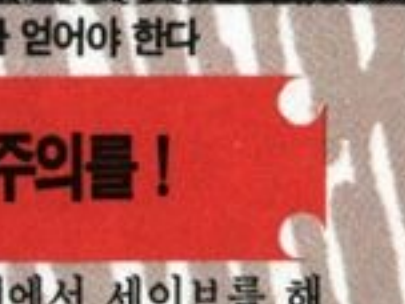
모험의 무대는 아레프 갈드이다.

「Ⅰ」에서 처음 무대가 되는 곳은 아레프갈드라고 불리는 왕국이다. 로트의 전설이 살아 숨쉬는 이곳에서 플레이어는 여러가지 수수께끼를 풀어나가면서 게임을 진행한다. 용자의 앞 길에는 형형색색의 사람들과 마을이 등장한다.

이 게임에서는 우연히 만나는 사람들과의 대화를 충분히 듣는다면 한 편의 드라마같은 연출도 볼 수 있을 것이다. 모험 도중 느낄 수 있는 용자들의 기쁨, 그리고 비극들이 잘 연출되어 있다.

이곳은 듬드라 마을이다

수수께끼를 풀면서 용왕을 물리치러 가는 용자들! 이들에게 행운이 있기를…

아! 마을 사람들의 비참한 대화이다

마을 사람들과 무조건 이야기를 하자! 의외의 빅 정보를 얻을 수 있을 것이다

용왕을 물리치기 위해선 여러 마을을 방문해야 하는 것은 물론 여러가지 정보를 얻어야 한다

지원은 없다! 행동에 각별한 주의를!

앞에서 말한 것과 같이 드래곤퀘스트 Ⅰ은 혼자서 여행을 하는 것이다. 그 때문에 파티 플레이와는 다르게 전투시 친구들의 마법 지원을 받을 수 없고 가지고 있는 아이템도 한계가 있다. 그렇기 때문에 HP가 줄어들면 여관에 가서 회복을 하거나 모험의 서에서 세이브를 해야한다.

신경을 써서 게임을 진행해야 한다. 그러나 여차하면 세이브를 해두도록!

전투는 1대 1 방식으로 행해진다.

앞에서 이미 설명한 것처럼 드래곤 퀘스트에서의 전투방식은 1대 1방식이다. 파트 형식에 익숙해진 사람은 매우 신선함 느낌을 받을 것이다.

몬스터와 1대 1 전투이다

자! 한번 공격으로 물리치자!

어둠으로 둘러싸인 던전을 찾아라!

Ⅰ에서 등장하는 던전은 모두 암흑으로 둘러쌓여 있어 아무것도 볼 수 없게 되어 있다. 그렇기 때문에 여행을 할 때는 반드시 횃불을 가지고 가야한다. 또 레벨이 높아지면 빛을 발하는 마법도 사용할 수 있다.

던전 안에서 횃불이 없으면 오데로 가야하는지 알 수 없다

횃불은 시간이 경과하면 점점 그 빛을 잃어간다

RPG사상 최초로 파티 플레이를 채용한 드래곤 퀘스트 Ⅱ

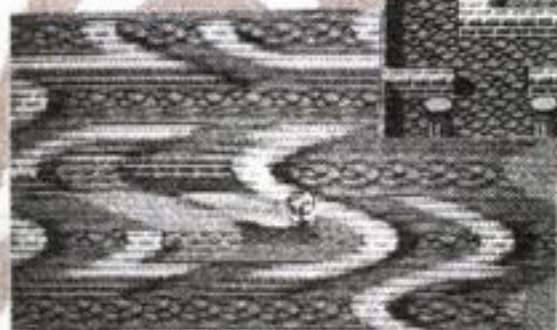
마을 사람들은 용사 로트의 자손에 대해서 엄청난 관심을 가지고 있다

용자 로트에 의해서 드디어 세상은 악의 화신으로부터 구해지고 세상은 평화가 도래했다. 그러나 그 싸움으로 부터 100년 후 세계는 대신궁 하곤에 의해서 다시 암흑으로 되돌아 갔다. 간신히 얻은 평화이건만 또 악마의 손으로 이 세계가 넘어가다니… 하곤에 의해 봉해진 악마들은 부활을 하고 인류는 점차로 멸망해 갔다.

그런 언제나 그랬듯이 악이 있으면 선이 있다. 용사 로트의 피를 이어받은 한 사람의 왕자가 홀연히 일어섰다. 그는 하곤을 물리치기 위해 같은 로트의 피를 이어받은 왕자와 왕녀를 찾으러 모험을 떠나는 것이다.

'배' 그리고 '여행창고' 등 풍부한 여행수단!

드래곤 퀘스트 시리즈에서 유명한 배와 여행 창고의 이용 수단은 처음 Ⅱ에서 채용되어진 시스템이다. 패밀리용으로 게임을 해 본 사람은 굳이 설명이 필요없지만 배와 여행 창고는 간단한 이동 수단이 아니고 게임을 클리어하는데 반드시 필요한 수단인 것이다.

대항해로의 여행! 뭐야! 이 게임 혹시 대항해 시대 아니야!

화념이 흔들리고 어디론가 간다. 나! 간다이!

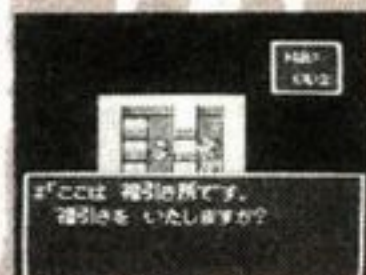
세계 각지에 있는 여행의 창고. 이 안으로 들어가면…

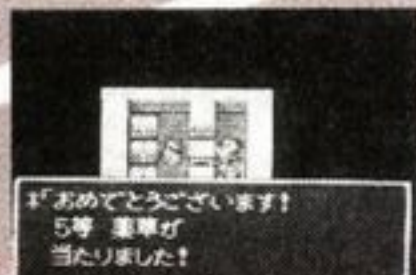
전략성이 증가한 「Ⅱ」의 전투!

Ⅴ와 같은 파티 배틀인 된 것도 처음에는 이 Ⅱ에서 시작되었다. 주문의 수는 Ⅰ의 배 이상이고 독, 마춰, 이상한 춤을 추는 몬스터들의 특수 공격이 증가되어 한층 재미있는 전투를 즐길 수 있다.

어느 적을 먼저 쓰러뜨리느냐에 따라 전투 상황이 바뀐다

Ⅴ의 카지노의 원점은 이 제비뽑기

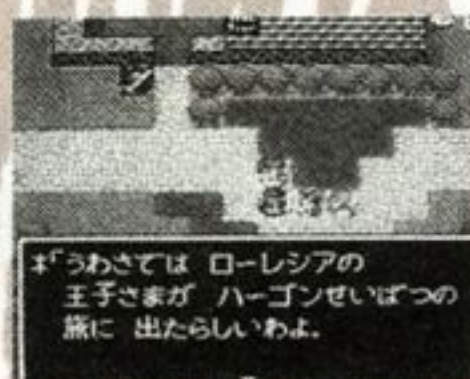
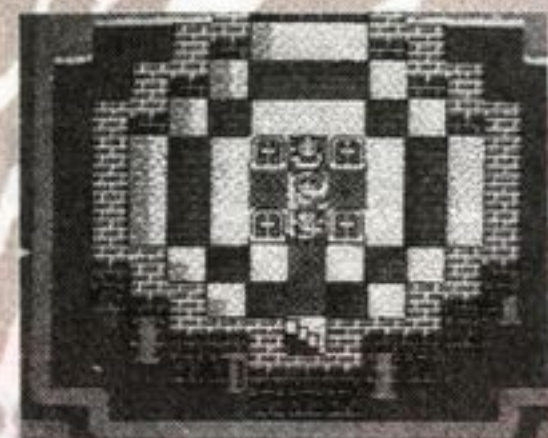
패밀리에 있었던 재비뽑기도 완벽하게 이식되어 더 한층 재미있게 게임을 즐길 수 있다. Ⅴ에서 카지노 게임을 즐긴 사람들이 이 사진을 보면 약간 스산한 기분을 느낄지 모르지만 슈퍼컴보이로 파워 업된 재비뽑기도 무척 재미있을 것이다.

주위가 어두운 곳을 보면 어딘가에 비밀 장소가 있다

3개의 하트 모양이 슬롯 머신 처럼 회전을 한다

이곳에서는 여러가지 경품을 얻을 수 있다

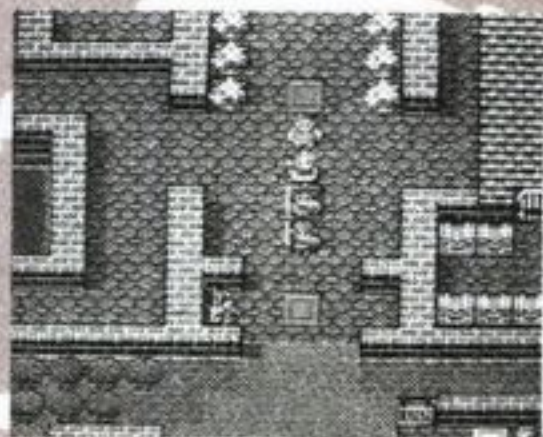
하곤을 쓰러뜨리기 위한 용자들의 모험이 여기에 있다

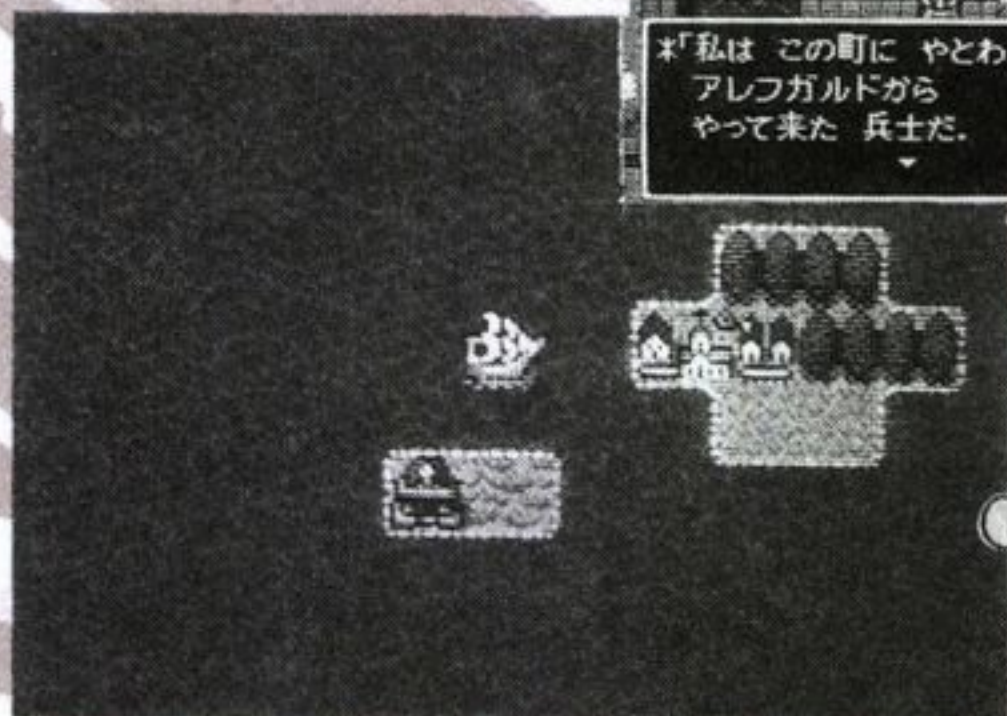
세계를 파멸의 구렁텅이로 몰고간 하곤을 쓰러뜨리는 것이 이 게임의 목적이다. 드래퀘 시리즈 중 가장 어렵다는 이 게임을 클리어한다면 여러분은 혼다 선생 공식 추천 게임 명인임 셈이다.

마을에서 주인공들은 소문들을 들을 수 있다

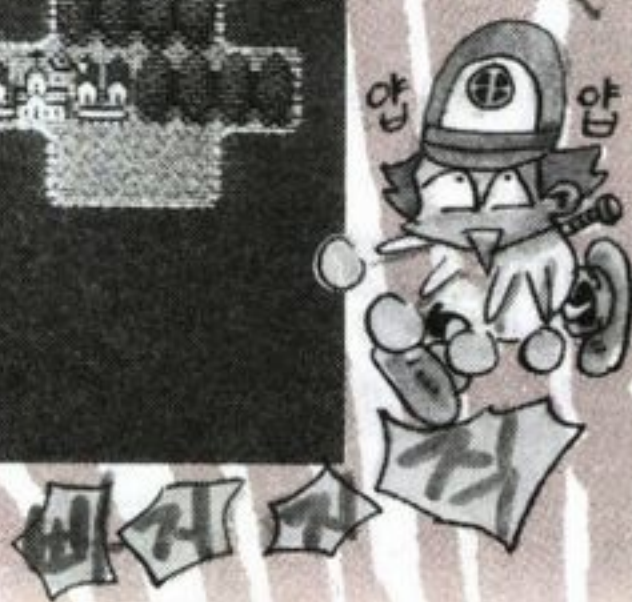
모험 도중 용자들은 여러 마을을 방문한다

엉? 이곳은 교회와 무슨 관계가 있는 듯하다!

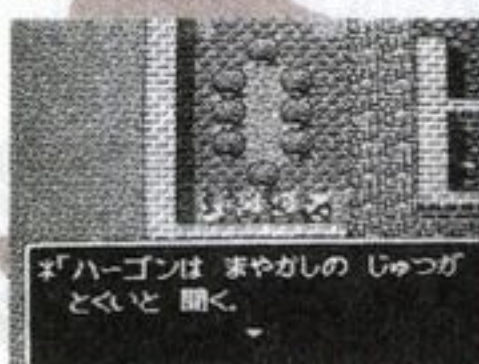
Ⅱ의 지도 넓이는 Ⅰ의 장장 4배 !

Ⅱ의 지도의 넓이는 Ⅰ의 4배이다. 특징으로서는 바다의 넓이가 대단히 넓다는 것이다. 그러나 패밀리용에서는 배를 타고 있으며 자신이 현재 있는 곳을 알 수 없었지만 이번 슈퍼컴보이판에서는 Ⅳ와 Ⅴ와 같이 세계 지도가 붙어 있을지 모른다는 것이다. 이 지도만 있다면 아주 쉽게 여행을 떠날 수 있을 것이다.

마을 안이다. 음! 왼 쪽에 여행의 창고가 있군!

이곳은 Ⅰ의 무대였던 아레프갈드이다

아니! 바다 한가운데 마을이… 이 게임에서는 배가 아니면 갈 수 없는 곳도 많이 있다

3인은 죽어도 한 팀! 팀 웍을 살려라!

넓고도 넓은 지도. 그리고 수많은 던전과 마을. 으! 이 게임을 어떻게 해! Ⅱ가 시리즈 중에서 가장 난이도가 좁다고 말할 수 있는 것도 이 때문일 것이다. 몬스터와의 전투에서도 로렌시아 왕자는 직접 공격, 사말트리아 왕자는 회복 주문, 문불크 왕녀는 강력한 공격 주문, 이런 식으로 3사람의 특성을 잘이용하지 않으면 게임을 쉽게 클리어할 수는 없을 것이다.

무기와 아이템을 장비하고 출발이다! 멀미 안녕!

복잡란 구조의 던전! 어디가 길이야?

정보 수집은 모험의 기본! 일단 모든 사람에게 물어보자!

드디어 만난 몬스터! 이 때는 3인의 협력 플레이가 가장 중요!

이것이 새로워진 드래퀘Ⅰ・Ⅱ의 지도이다

공략속보

겨울에 즐기는
한국프로야구의 또다른 참맛

한국의 프로야구

슈퍼컴보이	발매일	93/12/예정	장 르	스포츠	화면외국어 수 준	일 어 하
	제작사	자레코 현대전자	용 량	12M	대 상 연 령	국교생 이 상
	발매가	미 정	기 타	한글화	게 임 난이도	AB© DEF

지난호 챔프 특보로 기사가 나간 후 많은 문의 전화와 함께 현대로 향한 격려의 편지들이 쏟아졌다.

그동안 국산게임은 다수 등장했지만 대부분 환경이 열악한 조건 속에서 게임개발이 진행되어 온 것이 사실이었다. 그래서 이번 현대전자가 많은 인원과 투자로 개발 쪽에 움직임을 시작했다는 점이 슈퍼컴보이 유저들은 기쁘게 했던 점이 아니었나 한다. 삼성 또한 지속적으로 국산 게임 개발에 진력하는 상황을 볼 때 장기적인 측면에서 이제 우리도 게임이라는 첨단과학 개척에 밝은 희망이 보인다고 하겠다.

그럼 이달말에 발표될 슈퍼컴보이용 게임 '한국 프로야구'를 공략 속보로 독자들에게 제공한다.

다양한 모드 제공

전원을 넣자마자 등장하는 것이 바로 모드 선택 화면이다. '패넌트레이스'는 물론 '개막전', '올스타전', '청백전' 등 자신이 좋아하는 모드를 선택해 즐길 수 있는 화면이다.

역시 올스타전이 최고!

실제 한국프로야구와 같은 시합방식을 채택하고 있으며 최대 126 게임을 할 수 있다. 설정한 시합수의 반을 치르면 올스타전을 즐길 수 있으며 패넌트레이스가 끝나면 포스트 시즌이 시작되고 상위 4팀이 한국 시리즈 우승을 목표로 플레이 오프전이 펼쳐진다.

한국 시리즈에서 우승한 팀은 축하 화면을 볼 수 있으며 이것으로 코리안 리그가 끝나게 된다. 실제 93년 코리안리그에서는 해태가 우승했으나 과연 게임에서는 어느팀이 화려한 승리를 거머쥘까?

빨간 유니폼을 보니 해태 선수같은데… 누구지?

오픈전으로 자신이 좋아하는 2개팀을 선택 대전할 수 있다. 1P 대 컴퓨터, 1P 대 2P는 대전모드, WATCH는 관전모드이다.

비디오 게임에서도 해태가 강한가?

패넌트레이스 모드를 1/2 치르면 자동적으로 올스타전 모드로 들어가 한국 프로야구 8개팀을 동군과 서군으로 나누어 대전을 벌인다. 단, 선수는 자신이 선발할 수 있으나 수비위치에 따라서 선발할 선수는 결정되어 있다.

하나의 팀을 투수 8명, 야수 8명으로 나누어 경기를 진행한다.

이밖에도 편집모드가 있어 4개의 팀을 편집해 패넌트레이스에 참가시킬 수도 있다. 또한 팀 순위를 볼 수도 있으며 선수 개인의 성적도 관람가능하다.

이 옵션모드는 이닝수 조정, 에러의 유무 설정, 골드게임에서 득점차 설정, 무승부와 지명타자를 선택할 수 있는 설정등이 마련되어 있다

자, 이제 한국 프로야구를 즐기자!

만약 패넌트레이서를 즐길 경우 '뉴 게임'을 선택, 십자키로 시합수를 설정할 수 있으며 자신이 편집한 팀으로도 경기를 할 수 있다. 이제 자신이 끌고 갈 팀을 선택하고 구장을 결정한다. 구장은 서울의 잠실, 부산 사직, 광주 무등경기장 중에서 선택할 수 있다. 나는 잠실이 최고야!

뉴게임을 선택하자

실제 모든 팀들이 등장.어느 팀을 뽑을까?

다음은 자신의 팀과 결전을 벌일 상대팀을 결정하고 스타팅 멤버와 타순을 정하면 숙명의 경기시작!

편집가능한 4개의 팀

	이름	타석	기타수전수				
야수	KIHOP	우	7	8	3	8	6
대기	P.M.S	우	7	5	4	4	2
투수	I.J.S	우	5	5	4	5	3
미셀	S.D.S	우	8	7	7	7	2
종료	H.S.C	좌	5	5	5	5	5
	L.K.M	좌	6	5	6	6	8
	J.S.W	좌	4	6	5	6	5
	K.J.H	좌	6	5	6	6	8

선수의 위치부터 이름까지 변경하자

내가 좋아하는 선수가 있는데 아무나 출전시킬 수 없지! 실제 한국프로야구에서 자신이 맘에 안드는 선수는 과감히 빼버리고 타순도 자신의 스타일대로 변경시키자. 드디어 새로운 명 야구감독이 탄생하는 것이다.

포지션

1B : 1루수 CF : 중견수 SS : 유격수
2B : 2루수 LF : 좌익수
P : 투수 3B : 3루수 RF : 우익수 C : 포수 DH : 지명타자

개인성적

AVG : 타율 HR : 홈런수 RBI : 타점
SB : 도루수

선수를 바꾸고 싶으면 A 버튼을 누른 후 대기 중인 한 선수를 선택하면 컨티션이 안좋은 선수를 교체할 수 있다.

조성욱 선수를 교체하자!

8개 구단이 모두 마음에 안들 경우 자신이 좋아하는 베스트 멤버로 새로운 팀을 만들어 한국 최고의 구단으로 키울 수도 있다.

새로 편집 가능한 팀은 4팀으로 현대, 폭스, 드래곤, 핀토스이다. 이 팀의 구성멤버를 여러분들이 만들 수 있는 것이다. 선수의 이름부터 데이타까지 조작해 가장 강한 팀을 탄생시킬 수 있는 것이다.

십자키로 6문자까지 설정가능

기본조작

구분	수비시	공격시	선수 선택시
+	투구 컨트롤 야수 컨트롤	스윙 컨트롤 타격위치 이동 루이동	커서 이동
A	투구, 송구	스윙, 귀루	결정
B	견제	도루, 진루	취소
X	번트		
L/R	투구 위치 이동		
스타트버튼	타임	타임	
선택 버튼		타석변경	

십자키로 타자의 위치를 정한 후 A버튼을 누르면 타자가 스윙을 한다. 또 십자키를 위로 하면 다운스윙, 아래로 하면 업스윙을 한다.
X버튼으로는 번트도 가능.

번트도 가능

진루는 아래 그림과 같이 십자버튼의 위치에 따라 결정되며 수비 또한 마찬가지이다.

실제 야구에 자주 등장하는 도루는 투수가 투구동작에 들어갈 때 B버튼을 누르면 성공.

기본 스윙

다운 스윙

업 스윙

타임은 배터리 화면에서 투구전에 스타트 버튼을 누르면 일시 게임이 정지된다. 이때 타석을 좌우로 바꿀 수 있으며 대타자와 주자를 기용할 수도 있다. 물론 수비이동도 가능.

송구홍 선수를 멤버 체인지

안되겠다! 수비이동을 하자

수비중에 가장 중요한 것은 역시 투수의 피칭이다. 인기스타 역시 타자보다도 투수인 것을 보면 야구에서 얼마나 중요한 위치를 차지하는가 짐작하고도 남는다. 그 투수를 이제는 여러분이 조절해 만들어 나가야 한다. 우선, 볼의 위치는 다음과 같이 설정할 수 있다.

느리게 좌변화 | 느리게 | 느리게 우변화
좌변화 | 무변화 | 우변화
속구 좌변화 | 속구 | 속구 우변화

위에서 알 수 있듯이 이 야구게임은 단순한 스포츠 게임이 아니다. 실제 프로야구와 다름없는 상황을 연출할 수 있는 것이다.

투구 또한 각 버튼으로 위치, 변화구 등을 조정할 수 있다. 견제구는 B버튼으로 가능하다.

야수의 수비조작은 타구가 떠오를 때 그 방향으로 화면이 확대된다. 이 때 십자키를 이용해 위치를 정한 후 A버튼을 누르면 타자 아~ 웃.

외야수가 볼을 잡으러 뛰어가고 있다

허욱범/현대전자 게임 S/W개발과장

HYUNDAI

챔프 : 지난호 챔프에서 '한국 프로야구'게임에 대한 기사가 나간 뒤로 기대하고 있는 유저들이 많은 것같습니다. 더우기 이 게임에 대한 정보를 긴급히 입수하여 기사화되었기 때문에 정확한 현대측의 입장이 충분히 살아나지 못한 면도 있는 것 같은데 기획의도를 부탁드립니다.

허과장 : 예, 이번 저희가 심혈을 기울려 만든 '한국 프로야구'는 94년부터 발효되는 문체부의 영상심의안을 준수하면서이제는 비디오 게임도 국산게임으로 즐겨야 한다는 사명감을 가지고 많은 기간과 개발비를 투자 개발에 성공했습니다. 더불어 이 게임은 폭력성이나 선정적인 내용을 지양하면서 가족과 함게 즐길 수 있는 내용으로 단순한 한글 컨버전이 아닌 텍스트 변경, 화면변경, 시스템적 요소까지 완전 국산화한 게임입니다. 앞으로 이 게임을 필두로 계속 국내 게임개발의 진보적인 발전이 있었으면 좋겠습니다.

챔프 : 한글화에 성공하기까지 많은 시행착오 어려움이 있었을 텐데 제작 과정에 대해 부탁드립니다.

허과장 : 올해 초 슈퍼컴보이용 자체개발이라는 계획을 세우고 일본에서 10여개 개발사와 협의를 거친후 6월에 결국 자레코와 협약, '한국 프로야구'라는 게임이 탄생되게 되었습니다. 그 후 관계가 급진전해 단가 및 수량 발매일 등에 협의를 거치고 지난 9월달에는 한국 프로야구 위원회 소속 8개구단과 계약을 체결 본격적인 개발에 착수했습니다. 그 결과 10월에 베타버전 탄생이라는 기쁨을 맛보았고 바로 닌텐도에 승인을 요청 통과되어 12월 말경에 일반 유저들에게 발매할 예정입니다.

챔프 : 이 게임의 특징에 대해 말씀해 주십시요.

허과장 : 이 게임은 용량이 12메가이며, 원판 3D 베이스볼과 마찬가지로 입체표현 칩탑재해 실체감 넘치는 플레이를 즐길 수 있습니다. 또한 KBO 및 각 구단에서 관련자료를 입수 유니폼과 선수들의 최신자료를 적극 활용, 너무나 친숙한 우리들의 게임이라고 자부할 수 있습니다. 건전하며 가장 한국적인 '한국 프로야구'의 박진감과 현장감으로 여러분을 초대합니다.

책속의 책 I
챔프아케이드
Virtua Fighter
챔프가 만드는 아케이드 게임완전소개서
국내 개발 게임/퀴즈퀘스천
신작 소개/사무라이 에이스
최신정보/버철 화이터
아케이드 천국/동대문 스타 오락실
자키
타오
파이
아키라
울프
케이지
송백정
사라

방학을 맞이하여 소개하는 교육용 아케이드 게임

퀴즈도 풀고 게임도 하는 퀴즈퀘스천!

1. 뉴스 퀘스천과의 만남

이 게임은 퀴즈를 풀어 나감으로써 지식도 얻을 수 있고 공부에 도움이 되는 게임이다. 요즘 오락실에 대전형 액션이 주류를 이루고 있는 반면 이와 같은 퀴즈게임 또한 그에 못지 않는 인기를 모으고 있다.

이 게임은 TV 방송형식으로 구성되어 있다. (가령 '뉴스 퀘스천' 등등…) 처음 시작하면 워밍업(몸풀기) 퀴즈로 '뉴스 퀘스천'이 나온다. 아주 간단한 문제를 다루고 있으며 『○, ×』 형식의 문제형식으로 순발력있게 문제를 읽고 답을 해야 한다. 이 과정을 통과하면 본격적인 문제가 시작된다.

①

② ③

④

3. 상상을 초월하는 퀴즈

여기서는 두가지 진로로 나눠서 분석을 하겠다.

*** 뭐든지 교육위원회 코스**

여기서는 진학코스식으로 스테이지를 나눈다. 순서는 『국민학교–중학교–고등학교–대학교』 순으로 되어 있다.

또한 진학의 경우 진학시험도 보는 현실적인 게임…

진학시험의 유형은 타임 트레일, 그림 퀴즈, 3선택으로 출

⑫

⑬

⑭

⑮

⑯

⑰

⑱

⑲ ⑳

㉑

2. 퀴즈의 갈림길

그리고 이 게임에서는 2가지의 진로가 있는데 '뭐든지 교육위원회'와 '사업문제 2선택, 4선택'으로 되어 있다. 뭐든지 교육위원회에서는 학교에서 배우는 내용이 주류를 이루고 있어서 학생들에게는 아무래도 유리할 것 같다.

사업문제 2선택, 4선택에서는 일반적인 상식을 다루고 있다. (그러나 문제는 상상외로……)

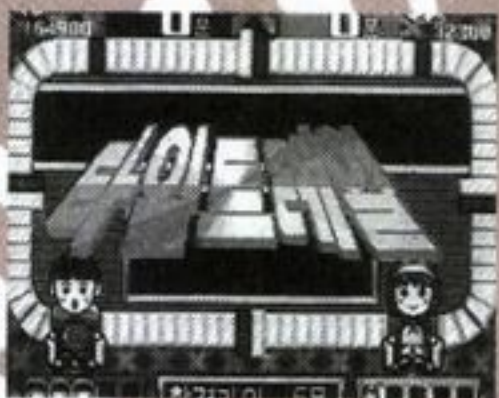
12) 드디어 진학
13) 음…진로 선택이다 3가지 진로
14) 입학시험. (어렵다)
15) 입학시험. (그림퀴즈)
16) 불합격…. (할말이 없군)
17) 재수학원 수강 코스
18) 대학 과정에서의 문제. (드디어 합격했군)
19) 역시 대학에서의 문제
20) 해외 유학에서의 문제. (해외…??)
21) 이런 추가시험이다. (펑펑 놀았으므로…)

제 된다.

문제의 난이도는 스테이지가 지날 수록 높아진다. 그리고 대학진학은 3가지로 할 수 있다. 이 진로에서는 상급학교로 진학할 때마다 성적표가 나온다. 그리고 최종 목표인 대학을 졸업하면 게임이 끝나게 되고 …

* 사업문제 사업문제 2선택—4선택 진로에 대해서 알아보자!

이번 코스는 입사에서 퇴직까지 무사히 마치는 것이 목적이다. (물론 사장자리를 목표로 …) 여기서는 스테이지를 각 지역별로 나누었다. 각 스테이지마다 지사를 설립할 수도 있다.

이 부분의 진행 방식은 슬롯트를 돌리는 것인데… 나오는 것에 따라 퀴즈의 유형과 진행할 수 있는 범위가 나온다.

퀴즈의 유형을 보면 장르 선택은 '그림 퀴즈', '해외출장' 등으로 나온다. 문제 장르 선택에서는 자기가 좋아하는 유형을 선택하면 되고 그림 퀴즈는 가려진 인물을 맞추는 것인데 화면에 조금씩 힌트가 나타나게 된다.

해외 출장은 출장지의 문화나 풍속 등에서 문제가 출제된다.

그리고 스테이지 끝에는 '출세퀴즈'는 말그대로 출세할 수 있는 기회를 주는 것인데 이로 인해 해외 지사설립을 가능하게 한다.

1) 뉴스 퀴즈쇼의 타이틀
2) 진로 선택 타이틀
3) 뭐든지 교육 위원회의 타이틀
4) 뭐든지 교육 위원회의 스테이지 진행 지도
5) 문제가 출제 됩니다
6) 국민학교 과정에서의 문제
7) 중학교 과정에서의 문제
8) 고등학교 과정에서의 문제
9) 진학 시험의 한 유형
10) 각 과정마다 나오는 성적표
11) 성적표의 결과

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

22) 드디어 대학과정에서의 성적
23) 이런 트러블 발생
24) 불량배에게 걸렸다
25) 불량배 퇴치
26) 보너스게임이다…우와
27) 음…상대방의 풍선을 터트리자
28) 럭키 슬롯트
29) 내 스타트 라인은 어딜까…?
30) 사업문제 2—4선택의 스테이지 지도

대단한 퀴즈 게임이군…

이제까지 나온 퀴즈게임 중에서는 가장 잘 만들었다고 생각된다. 여러가지 문제와 진로, 트러블… 이제까지 나온 퀴즈들 중에선 아주 색다른 부분이 많이 나오며 게임 캐릭터들도 귀엽게 그려져 있는 등 꽤 재미있게 잘 만들었다.

대전형 액션 게임에 질리거나 싫증이 나신 독자들에게는 이런 게임도 한번 권하고 싶다.

진행이다

장르 셀렉트!!

문제가 어렵군…

드디어

해외로 출장

출장지에서의 문제

출장지에서의 문제 유형

문제가

아케이드 히트 게임차트

순위	제목	제작사	장르
1	아랑전설 스페셜	SNK	대전 액션
2	슈퍼 스화 2	캡콤	대전 액션
3	사무라이 쇼다운	SNK	대전 액션
4	세이브 컵 축구	세이브	스포츠
5	아랑전설 2	SNK	대전 액션
6	용호의 권	SNK	대전 액션
7	퍼니셔	캡콤	액션
8	마스	캡콤	슈팅
9	월드 히어로즈 2	SNK	대전 액션
10	사무라이 에이스	반프레스토	슈팅

아케이드 베스트 캐릭터

순위	캐릭터
1	김갑환
2	테리
3	하오마루
4	걸포드
5	기스

에…

맞춰서 반드시 성공…

여기서도 타임트레일이 나오는군

흑흑…격하되어버렸어

거의 마지막에 도달했다. (분기쿼 즈…으)

드디어 전 스테이지를 클리어

드디어 최종결과. (흑…계장까지가 나의 한계…?

모든 게임이 끝났다

아케이드 천국
스타 오락실

"수험생의 스트레스를 확실하게 풀어드립니다!"

냉난방 : 완비
동전교환 : 없음
가격 : 100원
규모 : 25평, 41대
신종 : 엄청 많음

— 작지만 아담하고 편안한 느낌을 주는 분위기의 오락실로 지친 수험생들의 피로를 말끔히 풀어주는 결실의 장소! —

"89년 2월 추운 늦겨울 매장을 힘들여 오픈한 우리 스타 오락실은 주변에 많은 학원가와 상점, 병원 등지에서 오는 많은 손님으로 호황을 이루어 현재까지 건재하게 꾸려오고 있습니다.

초기 작은 매장으로 시작해 다소 부족한 감이 있었지만 작은 고추가 맵다! 라는 말도 있듯이 주변의 오락실과 경쟁하기 위해서 최신의 게임과 신속한 정보로 고객을 집중공략하고 있습니다.

저희 오락실을 찾아주는 손님들의 대부분은 청소년이지만 어른들도 오락실을 많이 찾는다는 점에 주목해야 할 것입니다. 그중에는 주변의 상점과 병원 등지의 손님과 상인, 점원들인데 점심시간 또는 퇴근시간을 이용해 게임을 하고 가는 경우가 많이 있습니다. 한 아이의 부모님처럼 보이는 손님도 많이 있습니다. 이런 분들을 보면 오락이 무턱대고 나쁘다는 편견을 갖고 있는 분들은 저희 오락실에 꼭 오셔서 게임을 해봐야 한다고 생각됩니다.

요즘 우리집 형준이(3살)는 곧잘 오락을 하곤 합니다. 나중에 훌륭한 사람이 되었으면 좋겠습니다. 오락실을 경영해서인지 오락이 자라나는 아이에게 나쁘다는 생각은 전혀 해본 적이 없습니다. 놀이 문화가 딱지나 팽이에서 오락으로 옮겨 갔다면 무턱대고 못하게 하는 것이 아니라 올바른 게임문화의 정착을 위한 올바른 부모님의 선도가 필요하다고 생각합니다."

위치

신설동
스타 오락실 ·
· 동대문
이대병원 ·

슈팅의 쌍벽!

슈퍼컴보이용으로 발매된 '소닉 윙스'를 모르는 사람은 없을 것이다. 소닉윙스의 원작으로 전해지는 『에어로 화이터즈』 역시 오락실에서는 대단한 명성을 얻고 있는 게임이다. 현재까지는 그에 대적할 만한 슈팅게임이 없었지만 드디어 그에 필적할만한 슈팅 게임이 등장했으니 이름하여 '사무라이에이스'

새로운 감각으로 구성된 새로운 캐릭터들이 대거 등장하고 있으며 약간 복고(復古)적인 냄새도 풍기는 게임으로 슈팅게임에서 공정된 비행기와는 달리 행글라이더 또는 희안한 배경 등이 독특한 분위기를 연출하고 있다.

캐릭터 선택

에어로 화이터즈가 세계를 무대로 F-14, F-16 등 최신예 전투기가 등장했던 것에 비해 '사무라이 에이스'는 행글라이더나 배경에 맞지 않는 전투기 등도 출현하며 제목에서도 알 수 있듯이 등장 캐릭터도 여자 닌자, 몽크 승려, 사무라이, 인견(닌자의 강아지) 등 다섯명과 한마리(?)의 동양적인 캐릭터들로 구성되어있다.

그럼 동전을 넣어보자.

별로 신통치 않은 타이틀 화면이 나온다.(실망은 금물)

처음 게임을 접해도 마치 많이 해본 것 같은 친숙감이 들 것이다. 역시 슈팅의 진수는 비슷한 시스템에 의해 전개되는 게임에서 쉽게 느낄 수 있다.

게임의 플레이 도중 독특한 부분이 발견되었다. 그것은 음성을 확실하게 지원한다는 점인데 게임도중에 들려오는 음성이 그래픽과 사운드, 게임시스템을 더욱 부각시킨다.

제인의 저축기는 대형 표창이다

앗! 그럼 제페트 할아버지? 뒤의 인형은 피노키오인가?

슈팅게임의 진수, 참맛, 가슴깊이 간직해온 고민을 드디어 시원하게 풀어줄 슈팅 게임 등장!

SAMURAI ACES

사무라이 에이스

플레이어 셀렉트의 화면

인견의 저축기인 체인 바리어

몽크승려의 저축기. 염주 2개를 던진다

그런데 웬 서양 사무라이? 꽉다문 입술이 믿음직스럽다。

마음에 드는 캐릭터를 고르자. 기왕이면 여자인 제인을……

캐릭터를 고르면 각각의 독특한 대사가 나올 것이다.

강아지도 골라보자.(아니 어디서 개짖는 소리가?)

각 캐릭터에게는 기술이 2가지씩 존재하는데 그것은 필살기와 저축기이다. 필살기는 거의 모든 슈팅 게임에 나온다고 봐도 좋을(재믹스용 트윈비는 안나오던데……)만한 기술로 버튼 하나로 위기에서 벗어날 수 있는 기술이었지만 이 게임에서는 성질이 약간 다르다.

일반적으로 필살기는 위험에서 벗어날 수 있는 기술로서 쓰는 순간 무적이 되며 화면 내의 적 슈트와 적들을 깨끗이 청소해 주는 통쾌한 기술이기 때문에 사용하지 않고 아껴 두었다가 격추될 상황 직전에 사용 하는 것이 통례(通)였다.

그러나 이 게임에서는 필살기를 쓰는 순간 아군이 무적이 되지 않는 필살기가 존재하는데 할아버지와 소년의 필살기가 그런 종류이다. 그렇기 때문에 이들의 필살기는 보스전에서 적절히 사용하는 것이 좋다.(그렇게 깊은 뜻이!)

그리고 또 다른 특수 기술로 저축기가 있는데 모두 개성 있는 기술이있다. 조작법은 슈트 버튼을 약 5초간 누르고 있어야 하는데 5초가 짧다고 생각 하시는 분들은 한번 이 게임을 해 보시고 5초의 중요성을 가슴 저리도록 느껴보기 바란다.

삭막하게 생긴 승려。하지만 멋있다.(새가…)

자! 그럼 이제부터 스테이지와 보스를 만나보자!

('자'로시작해서 '자'로 끝났구나.)

스테이지 1

캐릭터에 따라 스테이지의 순서가 뒤바뀐다. 필자가 이 게임을 했을 때에는 이곳이 맨 처음 나왔기 때문에 이곳을 스테이지 1로 소개하겠다. 이번 스테이지는 산이 내려다 보이는 곳이다.

그러나 계속 진행해 가다보면 큰 폭포가 나온다. 그속에서 큰 거북이가 나오는데 먼저 두 앞다리를 부셔 버리자. 그러면 등껍질을 펼치고 공격 하는데 여기서 한 100원쯤 소비하게 될 지도 모른다. 과감하게 필살기를……

1스테이지의 보스。 거북선을 의식한 것일까?

스테이지 2

이곳은 인면석(?)이 깔려있는 큰 강이다. 적으로는 '인면어'가 등장하고(인어가 아니다.) 동자 석상도 출현한다.

이 스테이지의 보스는 인어(?)와 비슷한 형상을 하고 있는데 처음엔 꼬리부터 나오므로 보스의 전 모습을 보고 싶다면 공격하지 말고 보스의 모습이 드러날 때까지 기다리자.(모습이 완전히 드러난 뒤에는 클리어가 거의 불가능하니 알아서 하시길.)

2스테이지의 보스。 다 부서지고 몸뚱이만 남았다(불쌍한 것)

스테이지 3

이번 스테이지는 고풍스러운 도시이다. 이곳에서는 지상 탱크들의 공격이 심한데 한 화면에 6대쯤 출현하면 상당히 골치아파질 것이다. 파워를 길러 나오기 전에 차례차례 파괴하는 것이 상책일 듯 싶다. 이번 스테이지의 보스로는 큰 비행선이 출현하는데 탄환을 뿌리듯이 공격한다.

4스테이지의 보스。 생긴 것처럼 별거 아닌 녀석

스테이지 4

이번 스테이지는 철교와 다리가 보이는 것으로 봐서 상당히 번화한 곳으로 보인다. 이곳에는 중형 캐릭터들의 출현이 잦다. 이곳의 보스는 다리가 달린 전차인 듯해서 네 다리를 먼저 파괴시켜야 한다.

5스테이지의 보스。 한번 폭파되면 상체만 남아서 끈질기게 공격

스테이지 5

이번 스테이지는 구름을 배경으로 펼쳐진다. 무사 모양을 본뜬 적들이 대거 출현 한다. 큰 어려움은 없을듯 하지만 보스로 나오는 로봇은 여러분의 주머니를 가볍게 해 줄 것이다.(이번 스테이지는 100원으로 가능한 필자의 한계이다.)

모든 스테이지의 중간 보스 역할을 했던 4인의 닌자들

스테이지 6

드디어 마지막 스테이지에 도달하게 되었다. 여기까지 500원을 쓰지 않고 왔다면 당신은 슈팅 게임의 신(神)이라고 자부해도 좋다. 그러나 자만하지 말라.

아니나 다를까 4인이 합체。 거대 닌자가 되었다

여기서부터 여러분은 지금까지 쓴 자금의 약 2-3배를 소비하게 될 것이다. 이 곳에는 중간보스급 캐릭터가 다섯이나 나오고 상상을 초월하는 마지막 보스가 기다리고 있다. 마지막 보스는 사진에서 보는 바와 같이 모습은 별 특색없이 생겼지만 겉만 보고 판단할 수 없는 것. (녀석은 탄환을 비오듯 퍼붓는다.)

꼭 이녀석을 물리치고 엔딩을 보시길.

게임이 어려운 만큼 엔딩은 감동적인 것. 이 게임은 멀티엔딩을 채택하고 있다. 1인용으로 했을때 각각의 엔딩 6개와 2인용으로 했을때 15개의 엔딩이 준비되어 있다. 모든 엔딩을 보시길……(조금 무리일까?)

맺는말

격투액션 게임이 판을 치고있는 지금 이렇게 괜찮은 슈팅게임이 나오다니 기쁜 일이 아닐 수 없다. 필자는 격투 액션게임 팬이지만 이런 게임들만 나온다면 슈팅으로 장르를 바꿔볼 만하겠다.

여러분들도 이 게임을 통해서 슈팅의 진수를 맛보시길 바란다.

이번에는 4명이 한꺼번에 나와 무슨 꿍꿍이 일까?

앗! 저기 부처님(?)이 앉아 계신다。 나무아미 타불……

최신정보

버철 화이터

아케이드/세가/93년 12월/격투액션

폴리곤 시스템 채용으로 일본 아케이드 업계에서는 또 한번의 바람이 일고 있다. 3D 타입의 입체 게임은 슈팅 게임, 레이스 게임에 이어 격투 액션으로 나왔다. 역시 제작사는 세가사. 보다 생동감 넘치는 그래픽이 온 화면을 압도할 것이다.

폴리곤 시스템을 채용한 격투 게임!

지금까지의 액션 게임 대부분은 몇 장의 그림을 고속으로 바꿔그리는 것으로 캐릭터를 움직여 왔다. 그러나 이 게임은 기존 액션 대전 게임과 차원이 다른 용량과 스피드, 그리고 리얼한 움직임이 화면을 압도한다.

실제로 존재하고 있는 캐릭터들의 처절한 전투! 이것이 바로「버철 화이터」이다. 레이스 게임과 항공 시뮬레이션 게임으로 이미 우리들에게 익숙한 폴리곤의 새로운 세계가 지금 시작되고 있다.

간단한 조작

지난 AM쇼에 나타나 폭발적인 인기를 얻었던 이 게임의 버튼은 간단히 펀치, 킥, 방어의 3버턴 방식으로 레버는 그 보조적인 역할을 담당하는 것이다. 레버는 공격, 방어의 방향 지정과 캐릭터 이동시에 사용된다.

태권도 고수가 발차기 하는 것처럼 무척 매끄럽다

PLAYER SELECT 08

현재 개발 중이기 때문에 확실히는 알수 없지만 현재까지는 8인이라고 한다.

개발 당시에는 그다지 특징이 없었다. 그러나 지금은 처음과 비교해서 무척 발전했다.

이 화면을 가끔 이런 큰 기술도 사용할 수 있다

개발 스탭은 버철 팀!

이 게임의 특징 중에 하나는 개발 팀이 버철을 만든 스탭이어서 완벽한 입체감이 실현되어 있다고 한다. 레이스 게임에서 이미 버철 게임을 어느 정도 경지에 올려놓았던 세가! 그 세가사의 새로운 도전이 여기에 실현되는 것이다. 비록 비디오 게임 시장에서는 닌텐도에 밀려 2위를 차지하고 있지만 아케이드 게임 업계에서는 단연 심장부라고 할 수 있을 정도로 귀중하고 중요한 역할을 해왔던 세가사의 버철 게임은 폴리곤 시스템을 가득 실은 본격 입체 대전 격투 게임이다.

이제 아케이드의 새로운 역사가 시작되는 것이다. 야아호!

역시 전문가다운 처리로 인해 대단히 매끄럽게 조작이 된다

이 때 잡기를 시도하라!

접근전에서 잡기 기술이 최고!

Curse of ENCHANTIA

■ IBM-PC 히트게임차트
■ PC 게임 하우스
■ IBM-PC 집중공략
보디블로우,
인첸티아의 저주

■ IBM-PC 뉴소프트 안내
■ 기대신작 항유기
■ IBM-PC 뉴소프트
탐 랜드리 풋볼, 샘 & 맥스,
싸이버레이스, 오성과 한음,
레벨어설트, 기동타격대,
주시자의 눈 III

IBM-PC히트게임차트

1 페르시아 왕자
- 액션
- 브로더번드
- 2HD 6장
- 29,000원

2 삼국지 Ⅲ
- 시뮬레이션
- 코에이
- 2HD 3장
- 가격미정

3 동방불패
- 액션 롤플레잉
- 에이 플러스
- 2HD 9장
- 33,000원

4 스트라이크 커맨더
- 시뮬레이션
- 루카스아트/SKC
- 2HD 6장
- 35,000원

5 삼국지 무장쟁패
- 대전형 액션
- 팬더 엔터테인먼트
- 가격 미정
- 12월 예정

6 홍길동
- 롤플레잉
- 에이 플러스
- 2HD 3장
- 30,000원

7 신디케이트
- 시뮬레이션
- 일렉트로닉 아트
- 2HD 5장
- 35,000원

8 프린세스 메이커
- 육성 시뮬레이션
- 가이낙스
- 2HD 7장
- 38,000원

9 코만치
- 슈팅 시뮬레이션
- 노바 로직
- 2HD 4장
- 33,000원

10 스트리트 카운터
- 대전 액션
- C&E
- 2HD 4장
- 29,000원

■ PC게임하우스/ 미리내 소프트웨어 ■

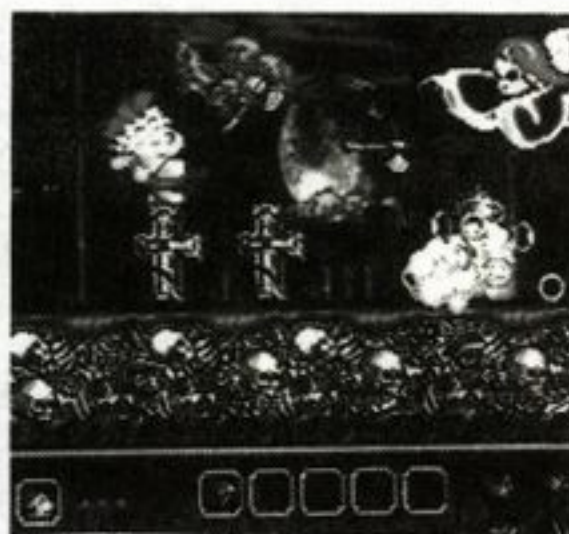
양재영 : 미리내 소프트웨어 실장

열악한 환경, 뜨거운 개발의욕

국산 게임을 개발한다는 것 자체가 어쩌면 무모한 짓이라고 해도 과언은 아닐 정도로 열악한 상황 속에서도 묵묵히 게임 제작에 전념해 온 미리내 소프트웨어. 일반인들의 국산 게임에 대한 거부감과 대기업의 근시안적인 게임 산업 참여가 거세지는 현실이지만 이미 「운명의 결전」과 「그날이 오면 3」로 그 실력을 인정받으며 순수 국산 게임 개발 업체로 자리매김하고 있는 미리내 팀은 또다시 「아파차차」와 「수퍼 쌤통」으로 외국의 소프트웨어와 힘겨운 한판 승부를 준비하고 있다.

꿈에 그리던 방송 출연을 해보신 소감은?

한마디로 울렁울렁 두근두근 쿵쿵이었습니다. 지난 달 MBC에서 방영된 「사람과 사람들」이라는 프로그램에 국내 게임 제작사 중에서는 최초로 TV 출연에 성공(?)해서 온 국민에게 감동의 시간을 선사했습니다! 그런데 팬레터는 왜 않오죠?

아파차차와 슈퍼 쌤통은 언제쯤…

드디어 소프트타운과의 계약이 체결되었습니다. 「아파차차」는 12월 초에 출시할 예정이고 「슈퍼 쌤통」은 1월쯤 여러분에게 선보일 생각입니다. 특히 수퍼 쌤통은 2HD 6장으로 이루어진 액션 롤플레잉 게임으로 방대한 양의 데이타와 짜임새있는 시나리오 구성으로 꼭 한번 권하고 싶은 작품입니다.

앞으로의 미리내는 어떤 모습일까요?

국내 게임 시장의 앞날은 밝다고 생각합니다. 당장은 수퍼 쌤통이 마무리되는대로 또다른 IBM-PC 게임을 만들어 볼 생각이고 국내 게임 개발 환경이 성숙되면 일반 오락실용 게임에도 도전할 계획입니다. 국내 게임 개발의 전초 기지로서, 그리고 외국 소프트웨어에 당당히 맞설 수 있는 선봉장으로서의 미리내 소프트웨어를 기대하시기 바랍니다.

문의처 : 미리내 소프트웨어 (032)528-9176

IBM-PC 뉴소프트 안내

심라이프

■육성 시뮬레이션
■맥시스
■2HD 2장
■35,000원
■VGA/286 이상 호환기종
■12월 예정
■SKC

당신의 상상 깊은 곳에 살고 있는 창조물에게 생명력을 불어넣어 보자! 살기 좋은 땅과 황무지를 교대로 선택해 보고 유전자와 먹이사슬 그리고 멸종, 자연재해 등을 이용하여 신천지를 창조하는 것이다!

사막의 질주

■아케이드
■프리즘 레저
■2D 1장
■8,000원
■CGA 이상
■12월 예정
■SKC

오토바이를 타고 모험을 떠나자! 그대는 이제부터 최고의 레이서임을 증명하기 위해 사막의 렐리 경주에 참가하였다. 무제한으로 펼쳐지는 아프리칸 트레일과 더티플레이를 펼치는 경쟁자들을 물리치고 과연 최고의 자리를 지킬 수 있을 것인가?

칼멘샌디에고(미국)

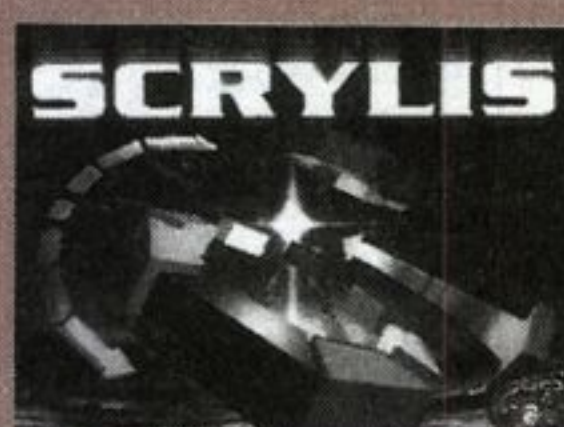
■어드벤처
■브로더번드
■2D 6장
■15,000원
■허큘리스/CGA/EGA/VGA/MCGA
■12월 예정
■SKC

이제 당신에게 충분한 시간이란 말은 존재하지 않는다. 다행히 당신에겐 다음과 같은 것이 주어진다.

- 1,200종의 미국의 과거
- 200년 이상의 미국 역사
- 15개의 노련한 추적부대

그러나 모두를 동원하더라도 결코 나를 잡을 수는 없을 것이다!

큐빅

■아케이드
■프리즘 레저
■2D 1장
■8,000원
■CGA 이상
■12월 예정
■SKC

게임의 목표는 제한된 시간안에 낮은 곳에 있는 큰 것을 높은 곳에 있는 샘플들과 동시에 같은 공간을 차지하도록 만드는 것이다. 각 레벨을 무사히 통과하고 고득점을 한다면 득점 순위 TOP 10에 당신의 이름을 등록할 수 있다.

프라이버티어+스피치

■비행 시뮬레이션
■오리진 시스템
■2HD 9장
■43,000원
■VGA
■12월 예정
■SKC

우주 저편에서 벌어지는 색다른 윙커맨더의 세계! 그곳에는 수많은 해적들과 광부, 상인 그리고 칼라시들이 모여 노략질을 하며 살아가고 있다. 프라이버티어는 윙커맨더와 스트라이크 커맨더의 발전된 기술을 사용하여 우주전투의 재미와 문명의 주변을 돌며 벌이는 무역을 통해 살아남아야 하는 벅찬 도전을 경험할 수 있게 한다.

플래쉬 백

■어드벤처형 아케이드
■U.S 골드
■2HD 2장
■가격 미정
■VGA
■12월 예정
■SKC

영화 제작 기법을 최대한 활용한 공상과학 액션 어드벤처 게임! 지구는 지금 외계인들로부터 침입을 받고 있다. 지구의 위기를 극복하기 위해서는 3곳의 환상세계와 200개의 게임화면을 통과해야 한다. 아! 손에 땀을 쥐는 배경음악과 효과음! 최고의 액션이 숨쉬는 흥분의 도가니로 들어가자!

윙커맨더 아카데미

■아케이드
■오리진 시스템
■2HD 3장
■25,000원
■VGA
■12월 예정
■SKC

여러분은 TCSN 아카데미의 학생으로서 직접 제작한 독특한 전투, 구출, 수색, 후퇴 임무를 사이버 스쿨의 홀로 그래픽 시뮬레이터를 통해 경험할 수 있다. 특히 윙 커맨더의 전통을 잇는 박력 넘치는 음악과 더욱 개선된 비트 맵 그래픽, 그리고 다양한 제작 옵션을 자랑한다.

에어 워리어

■비행 시뮬레이션
■게임테크
■2HD 3장
■33,000원
■슈퍼VGA/ 640×400 256칼라
■12월 예정
■SKC

세계 제 2차 대전과 한국전에서 위용을 떨친 바 있는 전투기 11대로 항공 전투의 스릴을 맛볼 수 있다. 또한 트레이닝 스쿨이 있어서 에어 워리어의 베테랑 전사들과 항공 전투 임무를 통하여 트레이닝 훈련을 할 수 있으며 3단계의 비행 모드가 지원된다.

협객 영웅전

■롤플레잉
■킹포메이션
■2HD 4장
■29,000원
■MCGA/VGA
■12월 예정
■SKC

세상 일이 장기와 같아 앞날을 예측할 수 없듯이 평화롭던 중원의 무림계에도 사상 최대의 위기가 닥친다. 마교주가 여덟 개의 부종을 데리고 무림계를 삼키려고 일어선 것이다. 이제 광주 출신의 협객인 당신만이 이 무림계의 위난을 헤쳐 나갈 수 있는데……

스트라이크 커맨더 미션

■비행 시뮬레이션
■오리진 시스템
■2HD 3장
■21,000원
■VGA
■12월 예정
■SKC

최신예 전투기 F-16과 F-22를 타고 시시각각으로 변하는 모험을 향해 날아가자! 여러분의 조종을 도와주기 위한 루더 페달과 두번째 조이스틱, 보다 현실감있는 비행 옵션과 디지타이즈된 효과음, 그리고 제너럴 미디 사운드의 지원으로 한층 웅장한 게임을 즐길 수 있다.

미그-29

■비행 시뮬레이션
■도마크
■2HD, 2D 각 1장씩
■15,000원
■VGA
■12월 예정
■동서게임채널

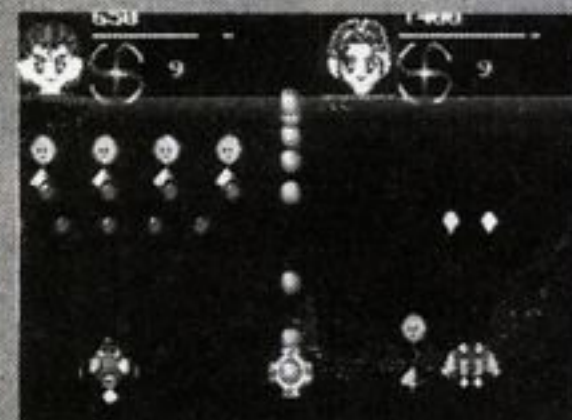
이 프로그램은 현존 최고의 전투기 미그-29 기종의 특성에 대한 세밀한 분석과 최신 컴퓨터 시뮬레이션 기법을 도입하여 탄생한 또하나의 걸작 비행 시뮬레이션 게임이다.

콜린의 위기일발

■퍼즐액션
■오션
■2HD 1장
■15,000원
■VGA
■12월 예정
■동서게임채널

게임의 퍼즐은 점점 어려워지고 크웨이버는 줄어들고 있을 때 창 밖의 비바람에도 아랑곳없이 콜린은 더욱 게임 속으로 몰입하고 있었다. 그 순간 그에게는 오직 게임에 대한 생각 뿐이었다. 아! 이 게임은 정말이지 재미있는 게임이구나…

GO GO 우리별 지구전설 2999

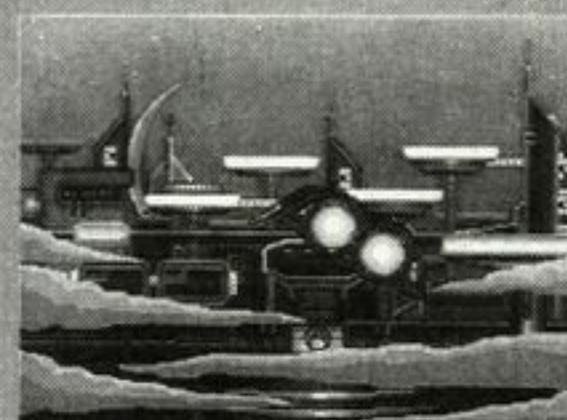
■슈팅
■단비 시스템
■2HD 5장
■가격 미정
■VGA 256 전용
■12월 25일 출시 예정
■금성 소프트웨이브

국산 최초의 2인용 아케이드 슈팅 게임으로 2. 5차원 종스크롤 방식과 구면체 방식을 채용하였으며 총 5개의 스테이지와 3종류의 보너스 스테이지도 지원된다. 전체적으로 귀여운 분위기로 진행되며 그에 어울리는 효과음을 사용하기 때문에 부담없이 편하게 즐길 수 있는 작품이다.

바니의 구출 작전

■아케이드
■실마릴스
■2HD 1장
■12,000원
■허큘레스 이상
■12월 예정
■소프트네트

귀염둥이 캐릭터 바니가 야구게임을 하면서 벽돌을 부수는 최초의 만화 형식 아케이드 게임이다. 바니는 다양한 옵션(멀티배트, 머신건, 슈퍼배트 및 그 이상)으로 게임을 전개하며 보너스 게임과 퍼즐을 즐기기 위해서는 좀 더 세기를 가다듬어야 한다.

기동 타격대

■전략 시뮬레이션
■마인드 크래프트
■2HD 6장
■33,000원
■VGA/386 SX 이상
■12월 예정
■금성 소프트웨이브

전략 시뮬레이션적인 요소에 액션 게임을 가미한 게임으로 만화와 같이 부드러운 256색의 애니메이션이 인상적이다. 한 명의 주인공이 아닌 여러명의 용병중에서 선택하여 집단 조작을 할 수 있으며 하늘에서는 스타 콘트롤, 땅에서는 듄2와 비슷한 작품이다.

탐 랜드리 풋볼

■스포츠 시뮬레이션
■메리트 소프트웨어
■2HD 2장
■16,500원
■MCGA/VGA
■12월 예정
■금성 소프트웨이브

1955년 뉴욕 자이언츠 풋볼팀의 플레이 코치였던 탐 랜드리를 주인공으로 한 풋볼 게임으로 스포츠 시뮬레이션 게임에 전략적인 측면을 강하게 부각시킨 게임이다. 무엇보다도 게임 도중에 나타나는 작전 구사 모드와 리얼한 색상의 작전 결과 표시와 애니메이션은 수준급이다.

오성과 한음

■퍼즐형 어드벤처
■에이 플러스
■2HD 2장
■가격 미정
■MCGA/VGA
■12월 예정
■금성 소프트웨이브

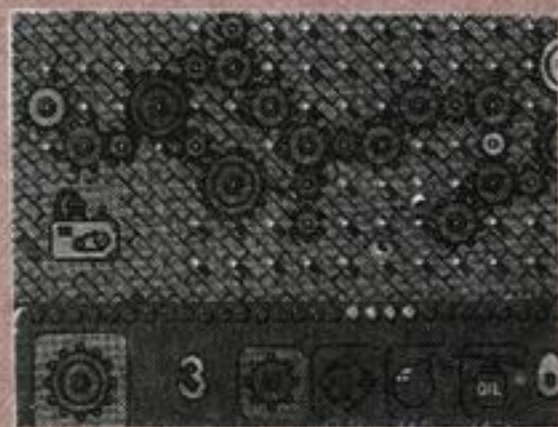
조선 선조 때의 인물인 오성과 한음의 어린 시절을 소재로 하여 현대적인 아이디어로 재구성한 게임으로 두 인물이 서로 협동하여 각 스테이지별로 주어진 상황에 따라 당면한 난관을 해결해 나간다. 퍼즐형 어드벤처 게임으로는 국내 최초로 개발된 작품.

트리스탄 핀볼

■핀볼 아케이드
■암텍스
■2HD 1장
■15,000원
■VGA
■12월 예정
■소프트네트

전형적인 핀볼 게임을 게임화한 작품으로 엑스트라볼과 멀티볼 그리고 더블스코어와 트리스탄 보너스가 제공된다.

기어웍스

■퍼즐형 아케이드
■홀리웨어 엔터테인먼트
■2HD 1장
■15,000원
■VGA
■12월 예정
■소프트네트

세계적으로 유명한 12개의 사탑에는 기어로써 작동되는 시계가 있는데 기어의 마모로 인해 작동되지 않는다. 여러분이 제한된 시간내에 기어를 연결시켜야 하나 도중에 두마리의 포핀이 나와서 기어축과 톱니를 갉아먹으며 게임을 방해한다.

폭풍의 지배자

■롤플레잉
■실마릴스
■2HD 1장
■12,000원
■허큘레스 이상
■12월 예정
■소프트네트

이올리아의 지도자가 샤르카니안의 용병에 의해 살해되자 7인 위원회에서는 새로운 지도자를 선출하였다. 여러분은 이제 신임 지도자로서 농작물 생산, 무역, 첩보망, 마법 등을 적절히 조절하면서 정복당한 도시들을 되찾는 임무를 수행해야 한다.

폭주 기관차

■롤플레잉
■실마릴스
■2HD 2장
■15,000원
■허큘레스 이상
■12월 예정
■소프트네트

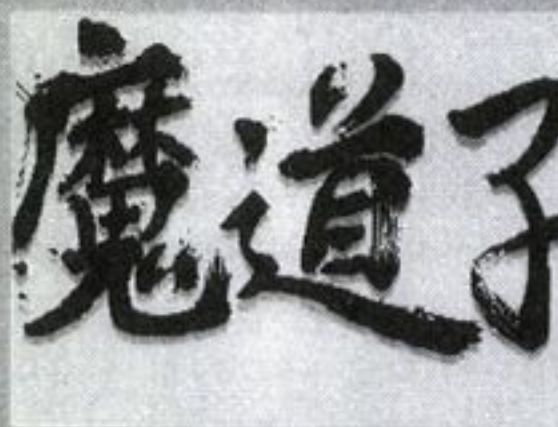
온실 효과로부터 지구를 살리기 위한 2022년 장님 계획이 실패로 돌아가고 오히려 지구는 핵겨울을 맞이하게 되었다. 여러분은 태양의 전설을 믿는 단체의 우두머리로서 유일한 교통수단인 증기 기관차를 훔쳐 다시금 태양을 회복해야만 한다.

스타 블레이드

■아케이드
■실마릴스
■2HD 1장
■12,000원
■허큘레스 이상
■12월 예정
■소프트네트

서기 3001년경 은하계의 오라이온이라는 혹성에 정부군과 반란군이 항상 대치 상태에 놓여 있었다. 반란군을 이끌던 지도자가 살해당하자 반란군은 최고의 조종사라고 불리우는 스톰워커를 새로운 지도자로 추대하고 정부군에 대한 대대적인 공격을 개시하는데……

요괴 사냥꾼(마도자)

■롤플레잉형 아케이드
■소프트 스타
■2HD 5장
■25,000원
■VGA 이상
■12월 예정
■소프트네트

동한 영원 4년 화제가 태후의 오빠인 두헌을 모함하여 두헌을 자살하게 하는 사건이 발생한다. 두헌은 자살하면서 40년 후 반드시 마귀 대군을 이끌고 복수하겠다고 다짐하고 과연 40년 후인 순제의 양가 원년을 맞이하여 천지에 이상한 일들이 발생하기 시작하는데……

작은 마녀

■롤플레잉 아케이드
■아블렉스
■15M
■가격 미정
■VGA
■12월 예정
■동서게임채널

브로켄이라는 마법의 산에는 백년마다 한번씩 마녀들의 축제가 열린다. 아직 정식 마녀로 인정받지 못한 작은 마녀는 변장을 하고 축제에 참가했으나 그만 발각되어 버리고 만다. 결국 소중한 마녀의 빗자루마저 빼앗기고 터덜터덜 집으로 돌아가야 하는데……

명작에세이

실피드와 삼국지, 그리고 카오스 이론

1. 카오스 이론이란?

최근에 모 가전회사에서 '카오스 세탁기'라는 신제품을 발매하여 인기를 얻은 것을 독자 여러분은 기억하고 있을 것이다. 또, 최근에 개봉된 헐리우드의 인기 영화인 '쥬라기 공원'에서 수학자 아이언 말콤이 카오스 이론을 거론하면서 쥬라기 공원의 파멸을 예상하기도 하였다. 그럼 최근에 선풍적인 바람을 일으키고 있는 카오스 이론이란 무엇인가?

그것은 이른바 '비선형적'인 세계에 대한 이론이라 할 수 있다. 비선형적이란 선형적이란 말의 반대되는 말이다. 선형적이란 말 그대로 선의 형태로써 표시될 수 있는 세계를 말한다. 여러분은 화학시간에 '이상기체'라는 것을 배울 것이다. 이상기체란 여러가지 화학적 공식에 정확히 따르는 기체로써 실제로는 존재하지 않는 기체이다. 그러나, 공식에 따르지 않는다면 그 기체의 행동이나 상태를 분석하는 것은 불가능하므로 사실은 존재하지 않는 '이상기체'의 개념을 동원하여 기체를 이해하는 것이 편리한 것이다. 또한, 물리도 마찬가지여서 각종 계산을 할 때 공기의 마찰이나 사소한 오차를 무시한다.

그 이유는 역시 각종 '비선형적'인 요소들(마찰 등)을 고려한다면 계산이 너무 어려워지기 때문인 것이다. 따라서, 과학의 각종 법칙이나 공식 등은 (실제로 그렇지 않음에도 불구하고) 간단한 그래프나 방정식으로 표현되곤 했고 간단하면 간단할 수록 더 훌륭한 공식으로 인정받아왔다.

그러나, 세상은 결코 간단한 공식으로는 표현될 수 없으며 초기의 사소한 오차가 엄청난 결과의 차이를 가져온다는 이론이 최근 대두되었다. 지금까지는 여러가지 이유로 무시되어오던 작은 변수들이 사실은 결과의 엄청난 편차를 가져올 수도 있다는 생각은 현대과학을 엄청난 혼란으로 이끌어갔던 것이다.

2. 카오스와 게임의 접목

그럼 이 카오스 이론과 게임은 어떤 관련이 있을까? 사실상 카오스 이론은 세탁기뿐아니라 우리의 생활 곳곳에 알게 모르게 적용되고 있으며 게임에도 그것은 예외는 아니다.

카오스 이론이 접목된 게임은 몇가지 유형으로 나뉠 수 있는데, 카오스 이론으로 파생된 프렉탈 곡선을 이용한 슈팅게임의 초기조건으로부터 수많은 변수의 조합으로 이루어지는 시뮬레이션 게임류 등이 대표적이라 할 수 있겠다. 물론 다른 형태의 카오스적 게임도 있겠지만 여기에서는 이 두가지 방식을 중심으로 이야기를 꾸려나가 볼 것이다.

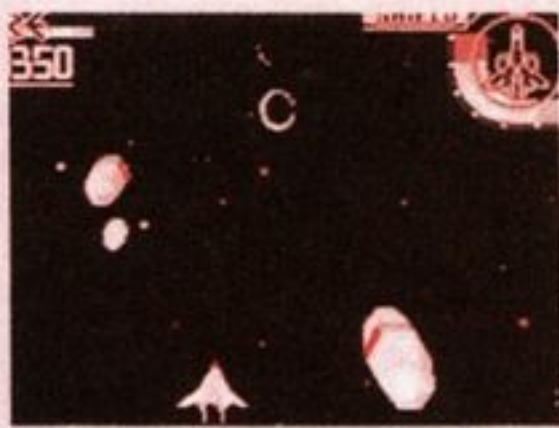
카오스 이론을 접목시킨 게임의 특징으로는 플레이하는 사람과 플레이 시도 때마다 과정이나 결과가 달라지고 그 과정이나 결과를 플레이어는 물론 게임제작자 조차도 예측할 수 없다는 점을 들 수 있겠다.

그럼 종류별로 하나하나 짚어보기로 한다.

3. 프렉탈 곡선을 이용한 게임

프렉탈(fractal)이란 '깨어진 조각'이라는 뜻으로 정수가 아닌 분수의 차원을 뜻한다.

예를들어 1미터 길이의 두개의 평행한 막대사이에 무한한 길이의 직선을 감았다고 생각해 보자. 단, 각 직선들은 서로 겹치지는 않는다. 직선이란 부피나 면적이 없는 존재이므로 일정한 길이를 가지고 있다면 결코 1미터를 채울 수 없을 것이다. 그러나, 무한한 길이가 이것을 극복하여 1미터를 채웠다고 가정을 해보자. 그럼 이 두막대 사이에 직선이 만든 면은 몇차원일까?(이면은 둥글게 끝이 맞닿은 천사이에 두 막대를 넣어 잡아당긴 형상을 할 것이다.)

이 면은 분명히 넓이가 존재하지 않는다. 왜냐하면 단지 길이만 있는 1차원의 직선이 연속되어 있기 때문이다. 그러나, 어떠한 작은 물체도 그 면

을 이루는 직선과 직선사이를 통과할 수는 없다.

허황되게 들리겠지만 자연계의 거의 모든 물질은 이런 프렉탈적인 모습을 하고 있다. 예를들어 우리나라의 해안선의 길이를 측정한다고 생각해보자.

결과부터 말하면 그 길이는 무한대이다. 그러나 우리는 모두들 우리나라의 해안선은 유한한 공간 내에 있다는 것을 알 수 있다. 이 사실이 궁금한 사람은 배를 타고 우리나라를 두만강에서 압록강까지 돌아보면 될 것이다(물론 통일이 된 후에).

그럼 왜 우리나라의 해안선의 길이는 무한한가? 그것은 해안가의 수 없는 요철(나오고 들어간 모양)때문이다.(참고로 각종 서적에 나온 우리나라의 해안선의 길이는 일정한 기준차를 두고 그 이하의 요철은 무시하고 측정한 결과이다).

인공위성 사진을 보면 우리나라 해안엔 수 많은 요철이 있음을 볼 수 있다. 그리고 항공사진으로 보다 확대해서 좁은 지역을 봐도 역시 인공위성으로 본 만큼 많은 요철이 보인다. 더 확대해 직접 해안가에 나가 1m내의 해안을 살펴봐도 미세한 요철이 보인다. 더 확대한다면 각 모래와 모래의 면을 따라 해안선이 이어져있고 현미경으로 보면 그 모래에도 요철이 있으며 전자현미경으로 분자상태를 관찰한다면 그 요철 속에서도 분자의 요철을 볼 수 있을 것이며 분자 내의 전자나 양성자들도 요철을 갖고 있다.

이 미세한 길이는 사실상 모래 하나만 해도 무한히 복잡하게 얽혀있어서 무한하다고 할 수 있으며 그 수 많은 모래들로 이루어진 우리나라의 해안선은 도저히 측정이 불가능한 것이다.

즉, 프랙탈로 이루어져 있는 것이다.

그런데 여기서 재미있는 점이 있다. 인공위성에서 바라본 해안선의 요철의 심한 정도나 비행기에서 더 좁은 부분을 바라본 해안선 요철의 심한 정도가 비슷하다는 점이다. 이것은 프렉탈 곡선의 대표적인 성질인 자기 반복성에 따른 것으로서 세계지도를 펴놓고 보면 사실 놀랍게도 울퉁불퉁한 정도가 비슷함을 알 수 있을 것이다. 결국 혼란하게만 보이는 카오스에도 눈에 보이지 않는 질서가 있다는 것이다. 이것을 이용한 것이 프랙탈 곡선을 이용한 게임이다.

게임아츠의 메가시디용 슈팅게임인 '실피드'는 그 대표적인 게임으로 지구상의 산악과 바다 스테이지에서 프렉탈 곡선이 이용되었다. 사실 산의 높이나 분포 등은 방대한 데이터가 필요한 부분으로써 하나하나 그린다면 막대한 데이터양과 그래픽의 수고를 가져오게 된다. 그리고, 마치 실제같은 입체감도 떨어지게 될 것이다. 그러나 산들은 모두 비슷한 모습을 반복하고 있다.

이 기법은 IBM게임인 '코만치'에서는 그 정수를 볼 수 있을 만큼의 섬세한 그래픽을 보여주기도 한다. 물론, 게임 상에서는 모두 그때그때 무한대에 가까운 계산을 반복할 수는 없으므로 미리 대형컴퓨터로 이루어진 계산을 그냥 보여주기만 할 뿐이다(따라서 매번 달라지는 산을 대할 수 없는 것은 아쉬운 일이다). 어쨌든 자연의 형상을 묘사하는데 프렉탈은 최적의 도구인 것이다.

4. 자연을 그리는 시뮬레이션 게임

여러분은 '맥시스'라는 회사를 아는가? 맥시스 에서는 이른바 심시리즈로 인기를 얻는 회사이다. '심어스', '심앤트', '심라이프', '심시티' 등 다양한 게임을 만들어 내었다. 이 게임이 다른 게임과 다른 점은 무엇일까? 그것은 특별한 이벤트에 목적의식을 가지고 하는 게임이 아니라 단지 어떤 상황을 설정하고 그것을 즐길 뿐인 것이다.

이것은 '테니스게임'과 '공'에 비교할 수 있는데, 테니스게임은 일정한 규칙에 따라 상대방을 물리치는 확실한 패턴이 있는 반면, 공은 그것을 가지고 야구를 하던 농구를 하던 테니스를 하던 상관없으며 그냥 통통 튀겨볼 수도 있는 것이다.

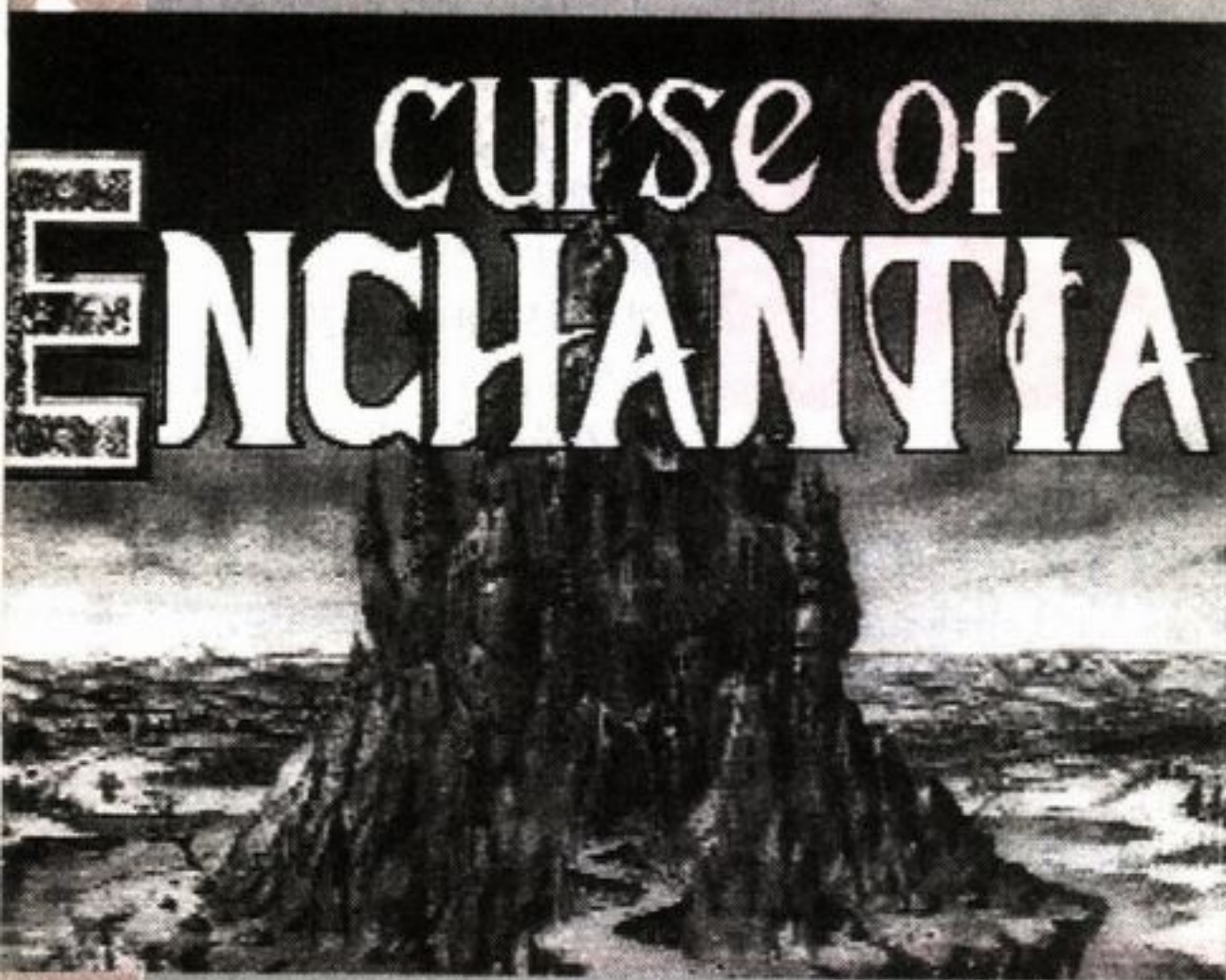
마찬가지로 맥시스의 게임은 이 '공'과 같은 형식이라 할 수 있겠는데 최근의 '심라이프'의 경우 여러 생태계를 자신이 설정하고 실험을 해보는 것이 게임의 포인트이다. 이 게임에서는 기후나 지형조건을 설정하고 이곳에서 번식시킬 동/식물 등을 창조하며, 유전자를 조작하거나 여러조건을 변화시키며 일어나는 생태계 변화를 관찰하며 즐길 수 있는 것이다.

예를들어 플레이어가 마음이 동한다면 쥐에 고양이를 잡아먹을 수 있는 능력을 주어주고 그에 따른 먹이사슬의 변화를 지켜볼 수 있다.

이런 게임에서의 특징은 어떤 일이 일어날지 아무도 모른다는 점이다. '심어스'의 경우 갑자기 지진이 일어날 수도 있으며, '심시티'의 경우에는 언제 원자력 발전소가 폭발해 버릴지 알 수 없는 것이다. 즉, 비교적 간단하지만 자연계가 카오스로 이루어진 것처럼 이 시뮬레이션의 세계에도 카오스가 존재하면서 혼란 속의 정연한 질서라는 자연의 본성을 플레이어에게 전해주는 것이다.

그외 '초기 조건에 극히 민감한'이라는 카오스적 성질을 잘 보여주는 게임으로 코에이의 '삼국지'시리즈도 들 수 있는데, 컴퓨터끼리 대전시킬 경우 같은 상황에도 100이면 100 전부 다른 양상의 게임전개를 보여줄 것이다.

실제로 세이브를 하고 시험해 보면 재미있을 것이다. 똑같은 상황에서 다른결과가 나오는 것은, 우리가 전 우주의 모든 정보를 안다고 해도 미래를 예측할 수 없다는 것을 단적으로 보여주고 있는 것이다.

집중공략

인첸티아의 저주

IBM PC						
	국내 발매일	93/12 / 예정	장르	어드벤처	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	코아	용량	2HD 5장	대상 연령	중고생 이상
	발매원	동서게임채널				
	국내 발매가	30,000원	기타		게임 난이도	ⒶBC DEF

사악한 마녀의 저주가 시작되고

인첸티아의 세계는 사악하고 잔인한 마녀에 의하여 지배되고 있었다. 욕심많은 마녀는 영원한 젊음을 얻길 원하였고 약의 마지막 성분인 어린 소년이 필요하게 되었다.

우리의 주인공인 브레드는 여동생 제니와 야구를 하던 도중, 탐욕과 흥분에 찬 마녀의 주문에 의하여 저주의 땅으로 끌려 들어오게 된다. 브레드는 이 사악한 저주로부터 벗어나 자신의 세계로 돌아가기 위해 마녀와의 힘겨운 싸움을 시작하게 되는데 …

필요한 시스템 사양

- IBM PC 호환 기종 AT급 이상
- **메모리** : G40KB이상
- **그래픽카드** : VGA/MCGA 256칼라
- **사운드카드** : 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드(PC 스피커는 지원되지 않는다)
- **음향효과** : 사운드 블라스터, 롤랜드(애드립은 지원하지 않는다)
- 키보드, 마우스, 조이스틱 지원(마우스를 이용하면 진행이 휠씬 용이하다)
- 8MB 이상의 하드디스크 용량

아이콘 설명

목록 : 갖고있는 모든 아이템을 보여준다
줍기:현재 위치에서 취할 수 있는 물건이 있을 경우에만 아이콘 바에 나타나게 되며 아이콘바에 나타난 아이템을 클릭하면 자동으로 목록에 저장된다
사용하기 : 여덟개의 세부 아이콘이 있다
자물쇠열기 : 무엇인가를 열거나 풀어야 할 때 사용한다
삽입하기 : 아이템을 꽂아서 사용한다
밀기/당기기 : 아이템을 밀거나 당긴다
먹기:아이템을 먹을 때 사용한다
착용하기 : 아이템을 착용하기 위하여 사용한다
던지기 : 아이템을 던진다
주기 : 누군가에게 아이템을 준다
연결하기 : 두가지 이상의 아이템을 연결해야 할 때 사용한다
보기 : 현재 상태에서 볼 수 있는 아이템들이 나타난다
말하기 : 게임 진행에 도움이 되는 문장이나 단어를 사용한다
공격하기 : 목록의 아이템 중 공격에 사용할 아이템을 선택하면 가장 근접해 있는 상대에게 공격을 한다
뛰어넘기 : 넘고자 하는 대상을 아이콘바에서 선택하고 선택된 대상을 뛰어넘을 수 있다
디스크 : 화일 불러오기, 저장하기, 삭제하기
사운드 : 이 아이콘은 아미가 버전용으로 사용할 수 없다
정보 : 점수, 게임의 진행정도, 만든 사람들에 대한 정보 등을 제공한다

게임 진행시 유의 사항에 대하여

수시로 볼 수 있는 아이콘을 사용하여 주위의 대상물을 확인하며 모든 명령은 아이콘을 통해서만 가능하다. 주화면에서는 오직 주인공의 이동만을 지시한다.

아이콘은 올바른 순서를 지켜야만 게임을 진행할 수 있는데 아이콘 사용 후 포인터의 엄지손가락이 아래를 향한 경우는 아이콘의 선택이 잘못되었다는 것을 의미한다. 예외적으로 바른 아이콘을 사용하여도 위치가 틀려 실행이 안되는 경우가 있을 것이다. 이때는 조금씩 위치를 조정하여 다시 아이콘을 사용하면 된다.

(아이콘의 사용이 조금은 복잡하기 때문에 독자들의 이해를 돕기 위해 게임의 초반부를 비롯하여 어렵다고 생각되는 부분은 괄호 안에 아이콘의 사용순서를 기술하였으니 참고하기 바란다)

필사의 탈출은 시작되고…

마녀에 의해 저주의 땅으로 끌려온 브레드는 음침한 감옥에 거꾸로 매달려 있다. 도움을 요청하지만(말하기) 간수는 조용히 하라며 큰소리를 지르고 돌아서 나가려고 하다가 문턱에 걸려 비틀거린다. 이때 갖고 있던 열쇠를 떨어뜨리게 되는데 열쇠를 주운 후 족쇄를 푼다. (사용하기-자물쇠열기-목록-열쇠-쇠사슬)

감옥의 문을 열고 탈출하려고 하지만 문은 꿈쩍도 하지 않는다. 횃불이 있는 벽의 오른쪽을 보면(보기), 이상한 벽이 있다는 것을 알 수 있다. 벽을 밀면 부서지면서 구멍이 나타나고, 잘 살펴보면 클립이 떨어져 있는데 이 클립으로 감옥의 문을 열 수 있다.(사용하기-자물쇠열기-목록-클립-열쇠구멍)

감옥을 나오면 외발 괴물이 복도를 지키고 있다. 또 다른 문이 있어 열어 보지만 열리지 않는다. 열쇠 구멍으로 보면 외발 괴물이 다가오고 있는 것이 보인다. 당황하지 말고 어항을 집어들면 괴물이 어디론가 사라져 버린다. 앞으로 가면 장식용 갑옷이 방해를 하는데 여기서 시간을 지체하면 사라졌던 외발 괴물이 나타나 공격을 받게 된다. 이곳 저곳에 보이는 보석들을 챙긴 후 복도 끝에 도착하면 … 드디어 감옥에서의 탈출이 성공하게 되는 것이다!

물속에서 벌어지는 숨막히는(?) 이야기

감옥을 빠져나온 브레드는 길이 끊어진 것을 알게 되지만, 그 순간 발밑의 벽돌이 무너지면서 물 속으로 빠지게 된다. 바닥에 닿은 브레드는 숨을 쉴 수가 없어 얼굴이 파랗게 질리게 된다. 이때 어항을 머리에 뒤집어 쓰면 숨을 쉴 수가 있다.(착용하기)

오른쪽에 갇혀있는 불쌍한 물고기가 있으니까 울타리를 밀어서 물고기를 풀어 주자. 잠시후 물고기는 답례로 조개를 브레드에게 준다. 오른쪽 아래의 커다란 바위 밑에서는 금화를 발견할 수 있으며, 왼쪽으로 가면 조금 진한 색을 띠는 바닥이 보인다. 잘 살펴보면 그 안에 지렁이가 있다.

다시 왼쪽으로 가면 물고기가 운영하는 상점이 있는데, 갖고 있는 지렁이를 물고기에게 주면 브레드에게 산소를 마실 수 있게 해주고 물고기는 사라진다.

다시 왼쪽으로 가면 이번엔 전기 뱀장어가 길을 막고 있다. 주위를 배회하는 거북이에게 조개를 주면 브레드를 등에 태우고 전기 뱀장어 위로 넘어간다.

앗! 바로 앞의 해초 사이로 무엇인가가 보인다. 아니 뭐야? 막대기잖아! 조금 앞으로 전진하면 상어의 공격 때문에 브레드는 더 이상 나아갈 수 없게 된다. 시간을 잘 맞추어 막대기로 상어를 공격하자.

다시 앞으로 전진하면 커다란 조개가 길을 막고 있다. 조개가 입을 닫을 때 뛰어 넘는다. 겨우 위기를 모면하고 다시 전진하면 이번엔 전기 뱀장어가 나타나고

나의 소원은 탈출이올시다

물속에서 나와보니 출구가 없는 동굴 안이다. 출구로 보이는 커다란 바위가 있는데 그것은 출구가 아니다. 바위밑을 살펴보면 해초가 있고 바위의 왼쪽을 보면 조그마한 스위치를 발견할 수 있을 것이다. 스위치를 누르자 엉뚱한 곳에서 출구가 생긴다. 그러나 동굴을 완전히 빠져 나간 것이 아니였다.

이번에는 복잡한 구조의 동굴이 브레드를 기다리고 있다. 먼저 명상가를 찾아가야 하는데 명상가는 돌을 부수며 수련을 하고 있다. 화면 가운데 3종류의 돌의 모양이 있다. 동굴을 돌아다니면서 같은 모양의 돌을 모아 명상가에게 갖다 준다.

돌은 종류마다 6개씩 모두 18개가 있다. 그 돌 종류마다 4개씩 12개의 돌을 명상가에게 가져다 주면 명상가는 답례로 끈을 브레드에게 준다. 나머지 6개의 돌은 꼭 필요한 것은 아니지만, 게임의 진행 정도와 점수에 관련이 있으므로 모두 명상가에게 갖다 주는 것이 좋으며, 돌을 모으는 도중 반드시 금화를 발견하여야만 한다.

끈을 얻었으면 컴퓨터가 있는 동굴로 간다. 오른쪽의 컴퓨터를 갖고 난 후 정면에 있는 구멍을 보면 갈고리가 달린 실패를 볼 수 있는데 지금은 이 아이템을 얻을 수 없다. 아쉽지만 과감하게 포기하고 자석이 있는 동굴로 가자. 바닥에 보이는 판자를 바위 위에 올려 놓고(연결하기) 그 자리에서 컴퓨터를 던진다. 그러면 브레드는 반동에 의해서 위로 뛰어오를 수 있고 자석을 얻을 수 있게 된다.

위에서 내려온 후(뛰어넘기) 다시 컴퓨터가 있는 동굴로 간다. 자석과 끈을 연결한 후 구멍에 넣으면(사용하기-던지기-끈이 달린 자석) 실패를 얻을 수 있다.

다음은 조그마한 생물이 있는 동굴로 간다. 전면에 보이는 구멍 3개를 모두 살펴 보면(보기-구멍), 조그마한 생물이 나타나 하품을 하고는 어디론가 사라진다. 이제 오른쪽 구멍을 살펴 보면, 나뭇가지를 발견하게 된다.

자… 이제 괴물이 있는 곳으로 가보자. 그곳에는 두개의 고리가 보인다. 갈고리가 달려있는 실패를 고리에 연결한다. 잠시 후 괴물이 이곳을 지나면 실에 걸려 살점이 떨어지게 된다. "아이구 아파~ 괜히 왔네그려!"

이번엔 우물이 있는 동굴로 간다. 소원을 이루어 준다는 우물이 보이고 브레드는 우물 앞에서 탈출할 수 있도록 해달라는 소원을 빌며 동전을 던진다. 그러자 한 신사가 나타나 돈과 여자(?) 그리고 모자 중에서 한가지를 선택하라고 이야기한다. 차례로 선택하여 보자. 알고보니 가질 수 있는 것은 모자뿐이다. (으여자를 선택할 수 없다니…)

에라 모르겠다! 돌이 떨어지고 있는 곳으로 가자! 모자를 쓰면 자동으로 돌을 뚫고 지나간다. 오른쪽의 출구로 들어가서 우물 밑에 도착한 후 두레박에 타자. (뛰어넘기) 그리고 나뭇가지와 해초, 그리고 괴물의 살을 연결한 후 착용하면 두레박이 위로 올라가게 된다.

이상한 마을에서 펼쳐지는 모험들

우물을 나오면 괴물이 브레드를 껴안고 키스하며 좋아한다. 아마 여자 괴물이라고 착각한 것 같다. 징그러운 놈! 그러나 쓰고 있던 나뭇가지가 벗겨지고 괴물은 깜짝 놀라 우물 안으로 도망친다. 퉤! 퉤! 퉤! 똥밟은 셈치고 길을 따라 이동하자.

이번엔 산적이 나타나 칼을 들고 브레드에게 달려든다. 위기에 처한 브레드… 그러나 달려오던 산적은 돌에 걸려 넘어진다. 브레드는 떨어진 칼을 집어 기절한 산적을 공격한다. (죽어라 죽어!) 산적이 사라지면서 그 대신 돈이 든 자루가 나타난다.

길을 따라 멀리 보이는 마을로 들어 선다. 마을에 들어서면 정육점과 술집이 보인다. 정육점에 들어가 고기를 사고 그것을 먹는다. 옆의 술집에 들어가면 술집 주인은 브레드를 받아주지 않는다. (미성년자 출입금지는 게임에서도 마찬가지인 모양이다. 쩝쩝~)

분수가 있는 사거리에 도착하면 왼쪽으로 가서 점술가의 집으로 들어간다. 물개에게 인사를 하고 돈을 주면(반드시 물개의 옆쪽에서 돈을 주어야 한다)

인사를 하고 돈을 주면 마법사는 마법을 걸어 브레드를 어디론가 보내 준다. 오데로 간나? 오데로 간나? 브레드~

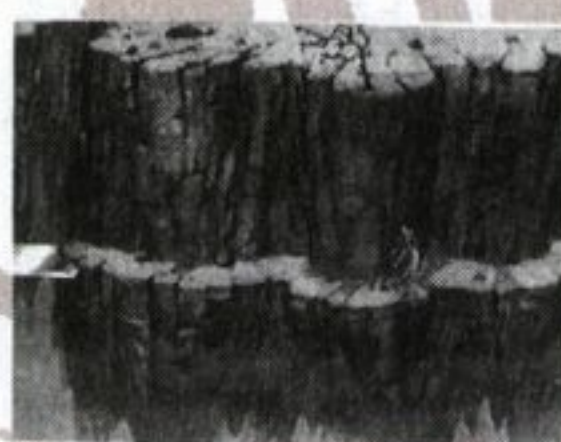
물개는 마법사와 돼지의 모습과 벤의 옷가게와 그리고 자신도 잘 알 수 없는 무엇인가에 대하여 이야기하여 준다. 그리고 나서 분수대의 위쪽에 있는 마법사의 집에 가서 마법사에게

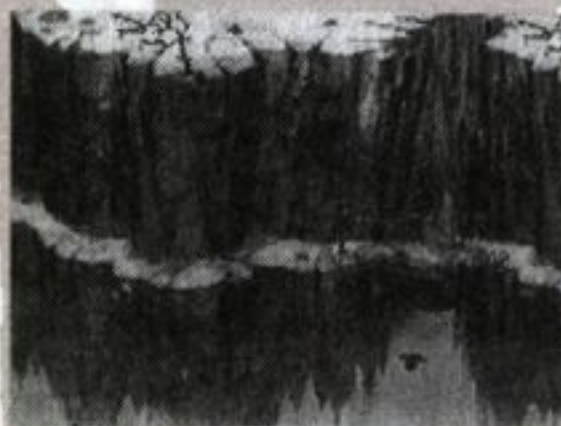
깎아지른 듯한 절벽을 통과하는 브레드

여기에서는 도중에 실수를 하더라도 황새가 절벽의 시작 지점으로 옮겨다 준다.

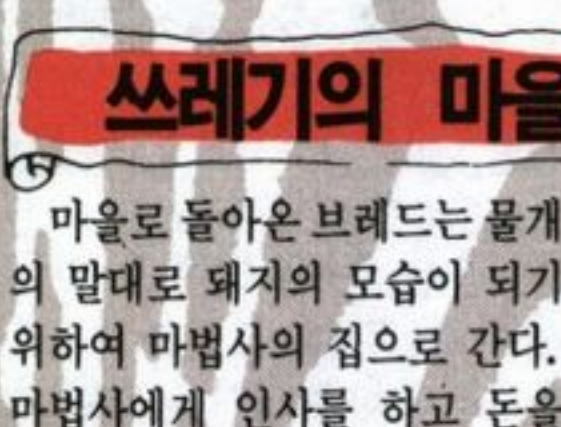
먼저 길을 막고 있는 커다란 바위와 마주치게 되는데 바위를 밀어서 떨어뜨리고 뛰어넘어 끊어진 길을 통과하자. 위에서 집채만한 바위가 떨어지니까 주의하면서…(브레드씨~ 돌 굴러 가유~)

또다시 끊어진 길에 도착하게 된다. 먼저 빨간 장갑을 얻은 다음 벽을 보면 버튼이 있다. 모두 네개의 버튼이 있는데 왼쪽에서부터 두개를 누르고 한개를 건너 뛰고 네번째 버튼을 누르면 다리가 연결된다. 그리고나서 조금 더 진행하면 로프를 얻을 수 있다.

옆에는 전기 인간이 있는데 장갑을 착용하면 자동으로 전기 인간을 밀어 절벽 아래로 떨어뜨린다.(이 장면에서 브레드는 살인 전과 1범이 된다)

여기서부터 위에서 돌이 떨어지기 시작하는데, 사이 사이에 있는 절벽 틈으로 들어가 피하면 쉽게 통과할 수 있을 것이다. 게다가 첫번째 절벽의 틈에서는 파란색의 모자를 얻을 수 있다.

세번째로 끊어진 길에 도착! 오른쪽에는 커다란 바위가 허공에 떠 있고 주위를 잘 살펴보면 위에서 돌이 하나만 떨어져 내리는 특이한 장소가 있다. 파란색 모자를 쓰면 떨어지는 돌을 얻을 수 있는데 그 돌로 허공에 떠있는 바위에 던지면, 바위는 요란한 소리를 내며 굴러 내려와 길을 연결하게 된다.

네번째로 끊어진 길을 만나게 되는데 로프를 던지면 건너편으로 건널 수 있다. 로프는 뛰어넘기를 잡으면 자동으로 진행되지만 커다란 바위가 떨어지니 주의하자.

계속해서 오른쪽으로 가면 다시 끊어진 길을 만나게 된다. (헉헉~ 5번째!) 절벽을 살펴보면 글씨가 보인다. 열려라. 참깨! 라고 외치면 절벽이 갈라지며 통로가 보이게 된다.

안에는 커다란 새와 난장이가 있다. 너무나 반가운 나머지 브레드가 인사를 하자, 난장이는 마녀의 저주로부터 탈출하기 위해서는 소화기와 선풍기가 있어야 한다며 브레드를 개구리로 변화시켜 마을로 되돌려 보낸다.

쓰레기의 마을에서의 사건들

마을로 돌아온 브레드는 물개의 말대로 돼지의 모습이 되기 위하여 마법사의 집으로 간다. 마법사에게 인사를 하고 돈을 주면 브레드를 돼지의 모습으로 바꾸어 준다.

물개 점술가의 왼쪽에는 딱정벌레가 보초를 서고 있는데 돼지 모습의 브레드를 보자 길을 열어 준다.

열심히 연주하는 개구리 악단과 그 앞에는 녹음기가 있다. 옆

문 왼쪽에는 짚더미가 있는데 거기에서 지푸라기를 얻는다. 개구리 악단이 있는 곳에서 아래로 가면 카셋트를 듣고 있는 사람과 만날 수 있다. 인사를 하면 새로운 카셋트 테이프가 있었으면 좋겠다는 이야기를 한다.

오른쪽으로 가면 코괴물이 코로 김을 뿜으며 우뚝 서있다.

지푸라기를 콧구멍에 넣으면(삽입하기) 코괴물이 멀리 사라진다. 오른쪽 볼펜 더미에서 우표와 볼펜을 얻는다. 그 옆의 양말 더미에서 양말도 얻는다.

그리고 나서 계단으로 내려가자. 원래는 입괴물이 리모콘 더미 위에 있었지만 코괴물이 사라지면서 입괴물도 함께 사라진 것이다. 이때 리모콘을 얻게 된다.

저기 멀리 난파선이 보이는데 배의 오른쪽에는 돈이 산더미같이 쌓여 있다.

양말 속에 돈을 가득 넣는다. (연결하기) 그리고 배를 지키고 있는 로보트를 양말로 공격한다. 로보트를 물리치면 브레드는 배 안에 들어갈 수 있게 된다. 왼쪽에 판자가 두개가 있는데 가운데를 가로질러 흐르는 물을 건너가기 위하여 필요하다.

판자 하나를 물이 꺾이는 부분에 위치를 잘 선정하여 던진다. 다른 판자 하나는 가로로 놓여진 판자의 중앙에 서서 던진다. 물을 건너가서 오른쪽 구석에 있는 노란 종이를 얻는다.

다시 개구리 악단이 있는 곳으로 가서 악단의 음악을 녹음하기 위하여 테이프를 녹음기에 끼운다.(삽입하기) 리모콘을 녹음기에 넣으면(밀기) 녹음된 테이프가 나온다.

왼쪽으로 가면 우체통이 보이고 편지 더미의 오른쪽에 하얀 엽서를 발견할 수 있을 것이다. 우표를 엽서에 붙여(연결하기) 우체통에 넣는다. 다시 왼쪽으로 가면 불을 뿜는 화산이 보인다. 그곳에 가면서 쟁반을 얻을 수 있다.

다음은 카셋트를 듣고 있는 사람에게 간다. 그는 브레드가 우체통에 넣은 엽서를 들고 있다. 그에게 녹음된 테이프를 주면 답례로 출입카드를 주고 자리를 떠난다.

뒤에 있는 동굴로 들어가면 돌더미가 쌓여있는데 무엇인가 있을 것이라고 생각했던 브레드는 아무 것도 발견할 수 없다. 답답한 브레드는 허공에 대고 도움을 요청해본다. 브레드의 정성에 하늘도 감복한 것인가? 돌더미는 어디론가 사라지고 스프레이가 나타난다.

개구리 악단의 오른쪽의 문으로 가 보자. 출입카드를 사용하여 안으로 들어가면 브레드는 구름위로 떨어지게 된다. 포인터를 브레드의 발과 수평되게 위치시키고 이동해야만 한다. 이상한 구름은 오른쪽으로 가려하면 왼쪽으로 끌어당기고 왼쪽으로 가려하면 오른쪽으로 끌어당긴다.

구름의 오른쪽에는 무엇인가가 있는 듯한데… 일단 왼쪽으로 가면 이상한 구름이 오른쪽으로 브레드를 민다. 구름의 미는 힘을 이용하여 재빠르게 오른쪽으로 가서 아이템을 집는다. 그것은 바로 구슬 자루였다!

구름 위에서 내려와 동굴쪽으로 가면 하늘에서 문이 떨어지고 안으로 들어 갈 수 있게 됩니다.

그러나 머리가 똑똑하기로 유명한 브레드는 기특하게도 그 위에 구슬자루를 던진다. 바닥

동굴 안은 가운데를 굵은 쇠창살로 가로막혀 있는데 스프레이를 힘차게 던져보도록 하자. 스프레이는 깨어지고 끈적끈적한 내용물이 벽에 묻게 된다. 이때를 놓칠새라 잽싸게 노란 종이를 그위에 붙이는 브레드! (밀기) 그러자 버튼이 나타나는데… 버튼을 누르면 쇠창살이 열리게 된다.

앗! 그런데 바닥에 는 고압전기가 흐른다.

에 뿌려진 구슬 위로 쟁반을 던지면 자동으로 쟁반을 타고 전기가 흐르는 바닥을 통과하게 된다. 앗싸! 굴러라~ 슈퍼 쟁반! 이제 남은 것은 선풍기를 얻은 다음 클립을 이용하여 동굴을 빠져 나오는 것뿐.

얼음 나라에서의 잊지못할 모험

동굴에서 나와보니 산적과 만났던 곳이다. 마을로 들어가서 물개가 예전에 한 말에 따라 분수대 사거리의 오른쪽에 있는 벤의 옷가게로 간다. 안에 들어서자 벤이 마법을 부리며 나타난다. 인사를 하고 돈을 주자 벤은 여자 옷을 한벌 주고는 사라진다.

왼쪽의 방에서 옷을 갈아 입자마자 저절로 원래의 모습으로 바뀌며 왼쪽의 문이 열린다. 아니! 그렇다면 마법의 옷이 아닌가…!

문 안으로 들어서자 주위는 온통 얼음으로 뒤덮힌 얼음 세계였다.

오른쪽에 파란 괴물이 보이는데 조그만 괴물을 잡아먹고 있다. 으~ 저 맛있는걸 혼자만 먹다니… 꿀꺽~ 아니아니… 정신을 차리고 불쌍한 괴물을 구해주자.

바닥에 있는 눈덩이를 집어서 파란괴물에게 던지면 화가 난 괴물이 브레드에게 달려든다. 달려오던 파란 괴물은 얼음에 걸려 넘어지고 조그만 괴물을 몽땅 토해낸다.(여기 나오는 놈들은 툭하면 넘어지는군…)

위쪽으로 가면 무엇인가가 얼음에 갇혀있다. 그 옆에는 향수병이 있고 오른쪽으로 가면 바다사자가 있다. 그에게 인사를 하자 앞발을 흔들어 준다.

조금 더 위로 올라가면 에스키모가 낚시를 하고 있다가 브레드가 나타나자 기절해 버린다.(브레드의 몸에서 나는 냄새 때문인 것 같다)

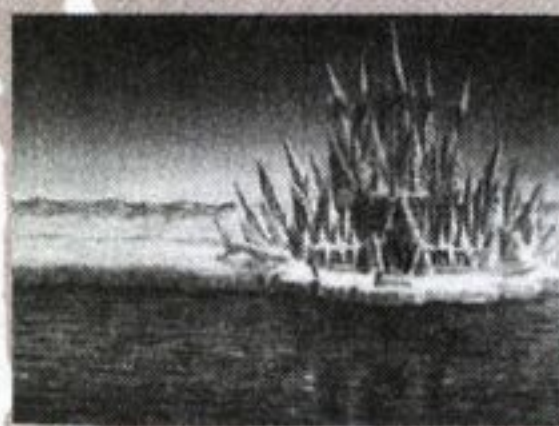
여기서 왼쪽으로 가면 물고기가 얼음 구멍에서 놀고 있는 것이 보이고 위쪽으로 올라가면 판자가 있다. 다시 아래로 내려와 구멍 위에 판자를 던지면 물고기가 구멍 안으로 들어가지 못하고 판자 위에 떨어진다. 향수를 몸에 뿌리고(착용하기) 에스키모에게 간다. 깍듯하게 인사를 하면 에스키모는 물고기와 낚시대를 바꾸자고 한다. 물고기를 주자 에스키모는 재빠르게 도망친다.(바보! 썩은 고기인 줄도 모르고…)

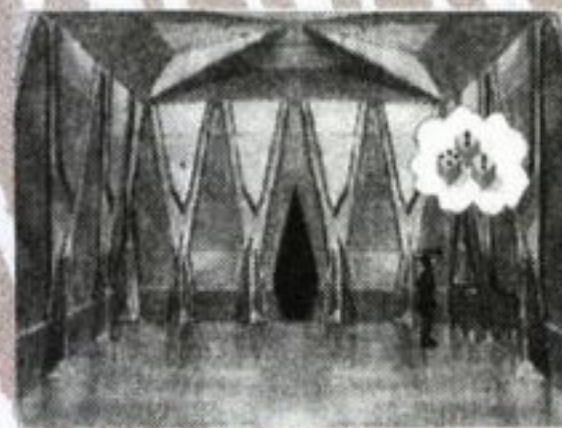
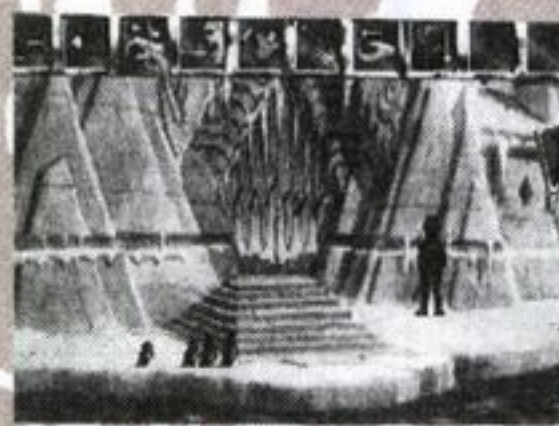
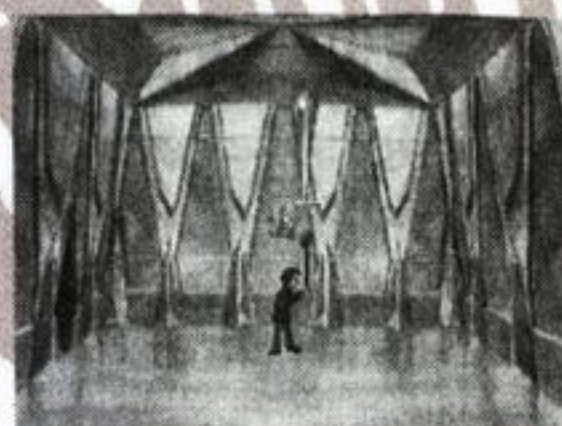
바다사자가 있던 곳으로 가보니 어디론가 가버렸다. 에라 모르겠다! 향수가 있던 곳으로 가서 낚시대를 사용하여 불을 피우고 있자니 괴물이 등장한다. 불을 피우고 남은 재를 가져가도록 하자.

판자가 있던 곳으로 되돌아가서 왼쪽으로 가보면 바다사자가 끊어진 길을 이어주고 있다.

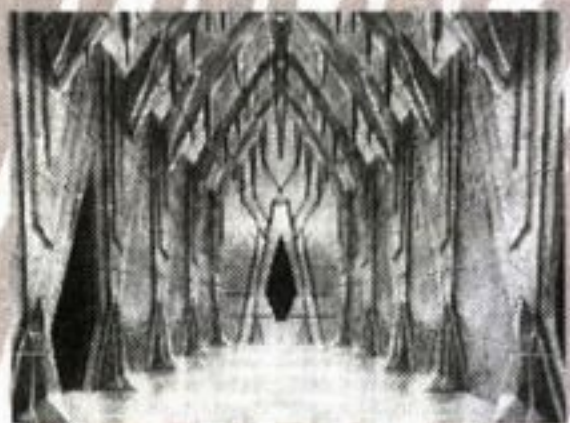
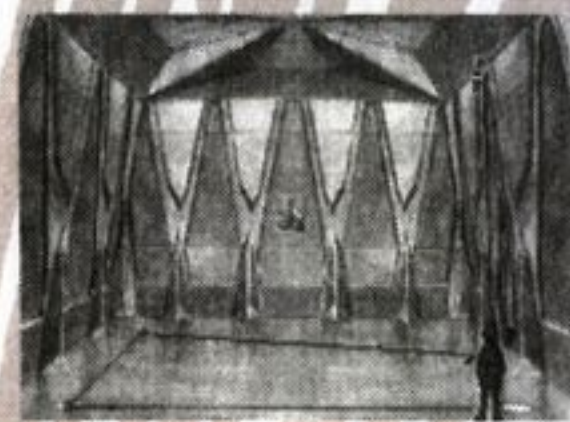
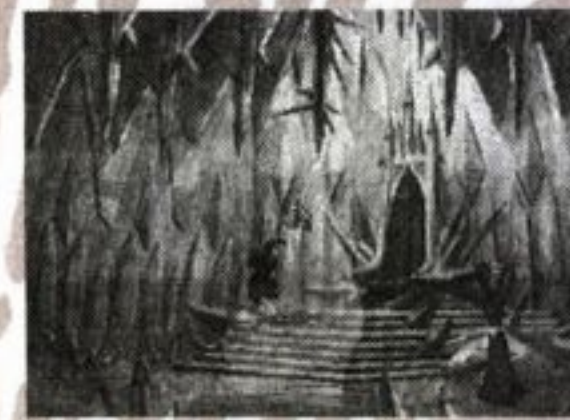
그러나 출구는 어디에도 볼 수가 없다. 다시 한번 하늘의 도움을 기다릴 수 밖에… 그때 얼음 속에서 구해준 적이 있는 괴물이 얼음을 자르고 나와 브레드에게 길을 열어 준다.

무서운 얼음성을 통과하라

브레드는 얼음으로 둘러싸인 바닷가에 서있다가 앞에 있는 배에 올라탄다.(뛰어넘기) 그러나 얼마 가지않아 배는 부서지고 브레드는 헤엄쳐서 다시 돌아온다. 하지만 재를 바다에 뿌리면(던지기) 용이 나타나 브레드를 얼음성까지 인도한다.

성으로 들어가려면 오른쪽에 있는 고드름의 비밀을 풀어야 하는데 제일 큰 것으로부터 제일 작은 것 순으로 누르면 된다. 고드름을 누를 때는 누르고자 하는 것의 앞에서 하는 것이 쉽다. 바로 앞에서 누르지 않으며 순서를 정하는데 혼돈을 일으키기 쉽다.

성안에 들어서면 빗자루와 주사위가 보인다. 주사위는 갖는 아이템이 아니라 다음 방들의 문을 여는 열쇠 역할을 한다. 주사위를 굴리기 전에 먼저 다음 방으로 들어가자.

아이템을 모두 얻었으면 주사위를 다시 굴려 또 다른 방에서 아이템을 얻자.

돋보기, 권총(공격하기—빗자루), 고드름(공격하기—빗자루), 확성기, 자키(무거운 것을 들어 올리는 기구), 육면체의 얼음, 호루라기 등을 얻었으면 더 이상 주사위를 굴릴 필요가 없다.

복도에는 도르레가 설치되어 있는데 권총을 권총 지갑에 넣으면(삽입하기), 오른쪽의 접시가 내려오게 되고, 그 안의 사기 조각과 기름병을 얻을 수가 있다.

그리고나서 복도 끝으로 가면 창문을 볼 수 있는데, 호루라기와 확성기를 연결한 후 호루라기를 불면(공격하기) 유리창이 깨어지고, 뛰어 넘어서 다음 방으로 갈 수 있게 된다.

이 방은 천정에서 광선을 쏘고 있기 때문에 문을 열 수가 없다. 광선의 바로 밑의 구멍에 돋보기를 연결하고, 왼쪽 위의 구멍에 육면체의 얼음을, 왼쪽 아래의 구멍에 고드름을, 오른쪽 아래 구멍에 사기 조각을 연결하면 광선이 각각의 아이템에 반사가 되어 결국 광선을 발사하는 장치로 되돌아가 폭파되고 만다.(맥가이버 브레드의 탄생!)

문 밑의 틈으로 자키를 밀어 넣으면(삽입하기) 문이 열리게 된다. 다음 방은 마녀가 지키고 있는데 브레드가 접근하지 못하도록 계속해서 광선을 쏘아 댄다. 시간을 잘 맞추어 광선을 피한 다음 재빨리 위쪽의 자리로 가서 앉는다.

그러나 의자가 튕겨지면서 브레드는 다른 방에 떨어지게 된다. 브레드가 움직이려고 하자 갑자기 거대한 손이 튀어나와 브레드를 움켜쥔다. 미리 몸에 기름을 바르면(착용하기) 손아귀에서 탈출할 수가 있다.

위로 올라가면 계속해서 방이 나오는데 문이 한개일 때도 있고, 두개일 때도 있지만 아무 문이나 계속 들어가면 성냥을 발견할 수 있을 것이다.

조금만 더 위로 가면 마침내 절벽의 난장이가 말하던 소화기를 발견할 수 있는데 초록색 괴물이 두눈을 부릅뜨고 지키고 있다. 일단 가운데 기둥 뒤에 숨어 있으면서 괴물이 잠들기를 기다리자. 너무 빨리 나가면 괴물도 재빨리 눈을 뜨니까 약간의 시간이 경과한 뒤에 괴물에게 다가가서 성냥개비를 괴물의 발가락 사이에 살짝 끼우고(삽입하다) 재빨리 성냥불을 붙인다.(공격하기) 그러면 괴물은 깜짝 놀라며 천정을 뚫고 날아가 버린다.

소화기를 집으면 벤이 나타나서 브레드를 데리고 옷가게로 돌아가게 된다. 옷가게에 도착한 후 감사의 인사를 하고 돈을 지불하면 여자의 옷을 살 수 있다. 비록 아이템과는 관계없지만 진행 정도와 점수를 올려 준다.

드라큐라, 새삶을 찾다

마법사의 집으로 되돌아 가서 인사를 하고 돈을 지불하면서 마법을 부탁하면 엉뚱하게 관속으로 보내 준다. 그러나 이것이 바로 마녀에게로 가는 길일줄이야… 관 속에서 주위를 살펴보면 뼈를 발견할 수 있다. 이것으로 관의 구멍을 뚫고(공격하기) 밖으로 나가자.

브레드는 음산한 공동묘지로 나오게 된다. 잠시 머뭇거리는 사이에 드라큐라가 공격해오므로 브레드는 서둘러서 삽과 거울, 그리고 심벌즈를 손에 넣어야 한다. (이때 쯤이면 몇번을 반복했을 것이다) 우선 무덤에서 나오자마자 왼쪽으로 달려가 무덤 쌓아 놓은 흙 뒤의 나무쪽으로 다가가자. 드라큐라는 직선으로 쫓아오다가 무덤에 빠지게 된다. 이때재빨리삽으로드라큐라를 묻어 버리자.(공격하기)

그런데 갑자기 삽이 부러져 묻을 수가 없게 된다.(으아악~ 이일을 어쩌나!) 다행히도 드라큐라는 나타나지 않는다.(휴~) 게다가 얻을 수 없었던 마늘과 십자가까지 얻게 된다.

어? 드라큐라가 묘비 뒤에 또 출몰했다! 묘비를 밀어 넘어뜨리자 드라큐라는 겁을 먹고 도망간다.(드라큐라가 뭐 저래?) 오른쪽으로 가면 드라큐라가 또 나타난다. 이번에는 용서치 않겠다! 마늘을 먹자. 와드득 와드득~ 지독한 마늘 냄새에 드라큐라는 정신을 잃고 쓰러진다.

그러나… 오른쪽에서 또다시 등장하는 드라큐라…정말 끈덕진 놈이군… 한마디로 질렸다!!

이번에는 십자가 공격이다! 십자가를 본 드라큐라는 또 힘없이 사라진다. 이젠 몇번 혼이난 탓에 드라큐라는 멀리서 두리번 두리번거리고만 있다.(불쌍한 녀석… 쯧쯧!) 하지만 독한 맘먹고 드라큐라에게 다가가서 심벌즈로 공격하자.

드디어 드라큐라는 완전히 사라지고… 홀가분한 마음으로 공동묘지의 입구로 가자. 그런데 드라큐라가 또 나타나는 것이 아닌가? 그러나… 자세히 보니 드라큐라는 가방을 싸들고 공동묘지를 떠나는 것이었다. 드라큐라가 갑자기 불쌍해 보인다. "애비는 할 말이 없데이~ 이제부터 새 삶을 찾아서 성실하게 살그라!"

마녀와의 피할 수 없는 한판 승부

공동묘지를 빠져 나오자 해골이 보인다. 브레드와 같이 마녀에게 잡혀왔다가 여기서 죽은 모양이다. 마음을 굳게 먹고 브레드는 위쪽의 두갈래 길로 들어선다. 어느쪽이나 선택하더라도 마녀의 성 입구에 갈 수 있다.

마녀의 성 입구에는 불을 뿜는 조각이 있다.

브레드는 성문을 열고(밀기) 성안으로 용감히 들어간다.

여기서 왼쪽 계단으로 가면 반지를 얻을 수 있다.

가운데 계단은 올라갈 수 없으며, 오른쪽 문으로 들어가면 서고가 있다. 이 서고의 두번째 칸을 보면 특이한 책 한권을 발견할 수 있다. 그것을 밀어보니 비밀의 문이 열린다…

안으로 들어가보니 드디어 마녀와 만날 수 있게 된 것이다. 복수심에 불타는 우리의 주인공 브레드… 그러나 마녀의 마법때문에 브레드는 꼼짝할 수 없게 되어버리고 만다.

사악한 마녀는 유령으로 브레드를 공격하기 시작한다. 브레드는 진공청소기를 이용하여 유령을 빨아 들인다.

첫번째 공격에 실패한 마녀는 더욱 강력한 공격을 시작한다. 이에 맞서 브레드는 소화기로 마녀의 불공격을 저지한다.(밀기)

세번째 마녀의 공격은 더욱 악랄하고 거세지는데… 그러나 이에 질소냐! 브레드는 마녀가 쏜 화염을 선풍기로 되돌려 보내고 마녀는 자신이 만들어 낸 화염 에 맞아 절명하고 만다.

이제 복수도 끝나고 마녀의 손에 반지를 끼우는 순간,

끝에 그리던 현실로 돌아오게 된다. 엄마~ 엉엉엉~

분석을 마치며

우리에게는 낯설은 코아라는 제작사가 만든 어드벤처 게임 『인첸티아의 저주』. 「원숭이섬의 비밀」을 연상시킬 정도로 멋진 그래픽의 작품이었다. 재미있는 스토리 전개라든지, 파스텔화를 보는 듯한 은은한 배경화면, 그리고 기발한 아이디어는 이 게임을 더욱 재미있게 해준다. 특히 인물들의 코믹한 동작들은 이 게임의 백미라고 할 수 있을 것이다.

그러나 어지러울 정도의 화면 스크롤, 조금만 위치가 맞지 않아도 실행이 되지 않는 점, 단조로운 음악, 부족한 음향 효과, 복잡한 아이콘 사용법, 힌트가 전혀 없는 이야기 전개 방식 등등, 인내력을 상당히 요한다는 것 등이 이 게임의 아쉬운 점이라 할 수 있다. 하지만 한마디로 이 게임을 평한다면 "괜찮은 게임"이라고 자신있게 말할 수 있다!

보디 블로우

IBM PC						
	국내 발매일	미정	장르	격투 게임	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	코에이	용량	2.9M	대상 연령	중고생 이상
	발매원	범아				
	국내 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABC D(E)F

게임을 시작하기 전에

IBM 기종에 있어서 격투 게임은 그리 흔하지 않았었다. 예전부터 대전 게임이라고 할 수 있는 스카이 체스나 스트리트 화이터1 등이 있었지만 그다지 히트하지는 못했다.

그 후 스화의 여파로 인해 국산 스화, 격투풍운, 무장쟁패로 이어지는 격투 게임이 연이어 쏟아져 나오면서 IBM계에도 대전 게임의 열풍이 불기 시작한 것이다. 물론 이 게임도 역시 스트리트 화이터 2와 같은 포맷을 가지고 있으며 스화2 같은 아기자기함을 느낄 수 있을 것이다.

시스템의 구성

기종 : 286 이상 IBM 호환기종 (EMS가 있으면 배경, 목소리를 들을 수 있다)

그래픽 : VGA 이상

사운드 : 애드립, 사블

캐릭터 필살기 소개

버튼 조작

기술			
	7	8	9
	4		5
	1	2	3

7번 뒤로 뛴다
8번 제자리에서 뛴다
9번 앞으로 뛴다
4번 뒤로 가기
5번 전진
1번 아래 방어
2번 앉기
3번 미끄러지기

위 키의 정의는 디폴트 값에서 필자가 옵션으로 해서 재정의했다. 기본적인 조작으로 이키는 공격이 방향키와 조합이 되어야 하고 방향키를 눌러야만 공격을 할 수 있다.

예를 들어 8+E는 주먹치기 등으로 쓰이고 1자를 누르면 아래 방어, 3자를 누르면 앞으로 미끄러지기 등의 예외도 있으며 많은 조합을 필요로 한다. 물론 버튼의 정의는 옵션모드에서 재정의할 수 있다. 그럼 먼저 1인용의 레버만 설명하기로 하자.

윗발차기

대공방어 대용으로 사용된다. 필살기 쓰기가 거북할 때나 타이밍이 늦었다고 판단되었을 때 사용하자!

〈조작법 : E+8〉

날아서 옆차기

적에게 연타를 가하거나 연속 공격시에 쓰이는 교과서적인 기술이다. 닉이라면 승룡권을 연결해서 사용해도 좋고 닌자는 회전베기와의 연결도 좋을 것이다.

〈조작법 : E+9〉

날라 주먹치기

이 게임에서는 발보다 주먹이 우선권을 가진다. 사무라이 쇼다운에서 가까운 위치에선 칼보다 발이 먼저 통하는 이치와 같을 것이다.
〈조작법 : 점프하며 E+7〉

아래차기

스화 2의 큰발치기와 같다.
〈조작법 : E+2〉

서서 주먹지르기

이 게임에서는 주먹이나 발의 강약 구분이 없고 필살기에 따른 데미지 손상이 차이가 나는데 이 기술은 필살기로 이어지는 하나의 접속목으로 쓰면 적당할 것이다.
〈조작법 : E+9〉

미끄러지기

날아오는 적에게 기습 공격할 때 연결해서 사용하면 좋을 것이다. 물론 공격 기술은 아니다.
〈조작법 : 그냥 3〉

아래 방어

방어 동작으로써 아래차기를 막는데 사용한다.
〈조작법 : 그냥 1〉

앉아서 주먹 지르기

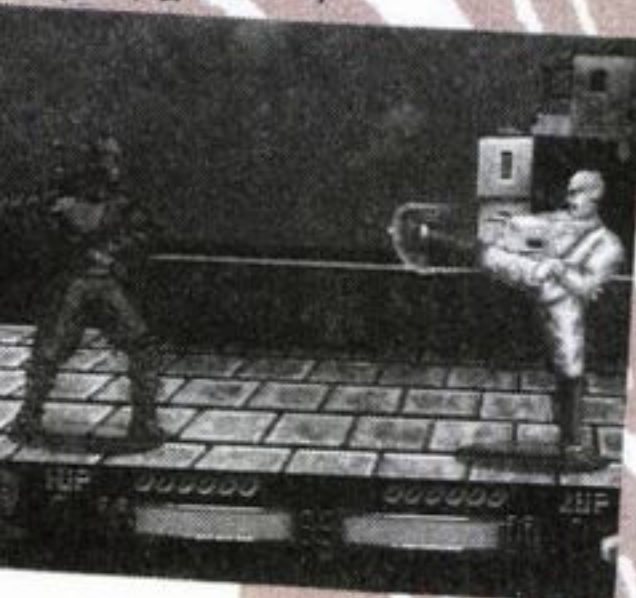
아래손으로 치는 것이지만 아래발 차기보다 리치가 짧아서 그리 쓰이진 않을 것이다.
〈조작법 : E+1〉

캐릭터 소개

닉 (NIK)

닉은 이 게임에서 스화 2의 류와 같은 위치에 있다고 할 수 있으며 스피드는 댄(DAN)에 비해서 우수하지만 파워면에서는 열등하다. 댄(DAN)의 기술은 닉과 모두 동일하기 때문에 소개는 지면상 생략하겠다. 대공방어는 승룡권으로 충분하며 돌려차기 등 여러 가지 필살기와 화려한 기술을 가지고 있다.

돌려차기

빈틈이 생기는 적을 가격하는데 쓰이지만 속도가 느려서 그다지 쓰이진 않으며 거리를 맞추면 대공방어용으로도 쓸 수 있다.
〈조작법 : E+7〉

승룡권

모든 격투 게임의 공통적인 요소인 승룡권. 대공 방어용으로 쓰이고 카운터 펀치로도 쓰인다.
〈조작법 : E+9〉

밑에 차기

모든 캐릭터가 공통적으로 사용하는 기술이므로 닉(NIK)에서만 기술하겠다. 특히 이 기술은 멍청히 서있는 적에게 가격하면 효과가 있다.
〈조작법 : E+3〉

미끄러지기

모든 캐릭터가 공통이지만 닌자는 차이가 있으므로 밑에 다시 설명하겠다.
〈조작법 : 그냥 3을 누른다〉

장풍

속도가 빠르고 명중율도 높지만 조작법이 난해해서 쉽게 쓸 수 없다.
〈조작법 : 엔터를 계속 누른다〉

아래 장풍

마치 당구의 쓰리쿠션처럼 이리저리 난무한다. 용도는 공대지용으로 아래 쓰러져 있는 적을 가격하거나 거리를 두면서 다가오는 적을 공격할 때 유효다.
〈조작법 : 점프 후 E+4〉

마이크 (MIKE)

회사원의 업무는 말끔히 잊은 채 상당히 강한 면모를 과시하는 캐릭터이다. 그가 펼치는 회전 돌려차기는 빈틈이 거의 없어 가히 무적이라 할 수 있다.

폭풍을 만들어 앞으로 전진하는 기술인데 무척이나 빈틈이 많다. 어차피 실행을 해도 문제지만 폭풍 상태가 되서 올 때 적이 쏘는 장풍에는 거의 무방비 상태로 당하고 만다.
〈조작법 : 엔터를 계속 누른다〉

상대방의 빈틈이 보일 때나 장풍을 쏘고 지체 시간이 있을 때 쓴다. 리치가 좀 짧긴 하지만 많이 쓰이는 기술이다.
〈조작법 : E+9〉

이 기술 하나만으로 게임을 클리어할 수 있을 정도로 완벽하다. 공중 날라차기와 연결해서 땅에 떨어지자마자 이 기술을 쓰면 적은 그대로 맞고 만다. 그러나 너무 난무하지 않도록 주의하자.
〈조작법 : E+7〉

닌자 (NINJA)

월드히어로즈, 사무라이 쇼다운에 이어 격투게임에 등장하는 닌자들의 열풍은 과연 엄청난 듯 싶다. 분신술을 굉장히 잘 사용하는 강력한 캐릭터이다.

다른 모든 캐릭터는 3번 키패드를 누르면 앞으로 미끄러지는데 반해 이 닌자는 그대신에 없어진다. 날아오는 적에게 대공수단을 쓸 기회가 없을 때, 핀치에 몰렸을 때, 갑자기 적을 기습공격할 때 쓰인다. 이것을 사용할 때는 어느 정도 리치를 두어서 앞에 나타나는 적에 조심해야 한다.
〈조작법 : 키패드 3〉

제자리에서 아래의 적을 공격할 때 쓰이는데 공중에선 거의 무적상태이다.
〈조작법 : E+8, 9+E+8〉

앞으로 전진하며 롤링어택을 구사하는 상당히 무서운 기술이다.
〈조작법 : E+7〉

프레데터를 연상시키듯 갑자기 투명하게 변한다. 적을 무척 당황하게 만들지만 캐릭터 자신도 변신시켜 놓은 다음, 자기 캐릭터의 위치를 잘 파악하고 있어야 한다.
〈조작법 : 엔터키를 계속 누른다〉

코작 (KOSSAK)

장기에프 정도의 위치를 가지고 있으나 잡기 기술은 없다. 필자의 판단으로는 그리 좋은 캐릭터는 아니지만 파워의 귀재라고 할만큼 강력한 필살기와 파워를 지니고 있다.

팔뚝으로 적을 가격하는 통상 공격의 개념을 지닌 기술이다. 그러나 통상 공격으로도 에너지 손상을 많이 입힌다.
〈조작법 : E+6〉

테리 보가드의 파워 웨이브를 연상시키지만 리치가 황당할 정도로 짧다. 날아 들어오는 적을 이걸로 막을 수 있는 장점이 있지만… 어째 좀…
〈조작법 : E+7〉

닌자의 기술과 같은 부류로 땅 속으로 들어가 반대편으로 나온다. 공격용 무기라기 보다는 도피용 기술로 보인다.
〈조작법 : 엔터를 계속 누른다〉

두발을 벌려 멋지게 공격한다. 그러나 공중전에선 그리 강한편이 아니다.
〈조작법 : E+9〉

덕(DUG)

정말 대책 없는 돼지 캐릭터이다. 숏다리를 자랑하는 이 인물은 정말로 보기에도 거북할 정도다. 그러나 무게감이 있는지라 상당히 비중있는 공격을 하게 된다.

BODY BLOWS
DUG
LAS VEGAS USA
FOR WHAT HE MAY LACK IN BRAINS, HE MORE THAN MAKES UP FOR WITH BRAWN!
COPYRIGHT TEAM17 SOFTWARE LTD 1993. ALL RIGHTS RESERVED.

쿵~ 뛰어서 진동을 일으키는 기술이다. 상당히 강력한 기술로써 이 기술을 쓰는 동안은 무적이지만 나중에 빈틈이 생긴다.
〈조작법 : 엔터를 계속 누른다〉

앞으로 뛰면서 돌진하지만 썩 좋은 기술은 아니다. 만약 전진하는 동안 장풍이나 공격을 받으면 대책없다.
〈조작법 : E+9〉

일명 바디 프레스! 혼다를 연상케 하는 이 기술은 가격당해서 쓰러져 있는 적에게 치명타를 먹일 수 있는 기술이다. 좀 치사했나?
〈조작법 : 뛰면서 E+8〉

앉아서 팔을 쭉 뻗어 가격하는 기술이다. 리치가 워낙 길어서 상당히 많이 쓰는 기술이다.
〈조작법 : E+3〉

BODY BLOWS
MARIA
BARCELONA SPAIN

마리아(MARIA)

언제나 격투게임의 감초처럼 등장하는 여자 캐릭터이다. 공중전에서 상당히 강한 면모를 보이며 특히 두발 차기는 거의 무적이다.

몸을 뒤로 젖히면서 위에서 날아드는 적을 격파한다. 승룡권과 같은 공격형 기술은 아니지만 이 기술로 어느 정도 핸디캡을 보완할 수 있다.
〈조작법 : E+7〉

몸을 돌려 앞으로 전진하는 기술로 상당한 데미지를 입힐 수 있다.
〈조작법 : 엔터를 계속 누른다〉

공중으로 뛰면서 두다리를 힘껏 벌려 찬다. 공중에서는 거의 무적으로 쓰이며 이 기술 하나만으로 게임 자체를 제패할 수 있을 만큼 강력하다.
〈조작법 : E+8〉

손에 기공을 모아 앞의 적을 가격한다.
〈조작법 : E+9〉

리치가 무척 긴 그녀의 롱다리를 이용한 기술이다. 앉아서 다리를 쫘악 벌리는 기술인데 서로가 방향을 못찾을 때 확실히 적을 공격 할 수 있다.
〈조작법 : E+2〉

BODY BLOWS
JUNIOR
LONDON UK

주니어(JUNIOR)

강력한 무예를 지닌 주니어는 킥복싱의 대가인 듯 하다. 그의 거무티티한 육체에서 뿜어 나오는 필살기들은 모두 혀를 내두를 정도로 강력하다.

닉처럼 승룡권을 하지만 파워도 약하고 뛰는 점프도 낮다. 그러나 대공용으로 강력한 기술인 것만은 확실하다.
〈조작법 : E+9〉

백열장수와 흡사하며 멋모르고 뛰어 오는 적이나 쓰러진 적 옆으로 바싹 붙어 있다가 미리 이 기술을 사용하면 방어를 한다해도 무척이나 많은 데미지를 입힐 수 있을 것이다. 빈틈도 거의 없고 반격의 기회도 주지 않는다.
〈조작법 : E+7〉

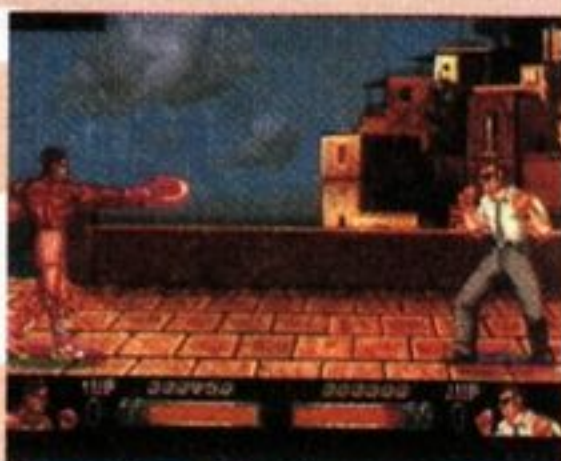
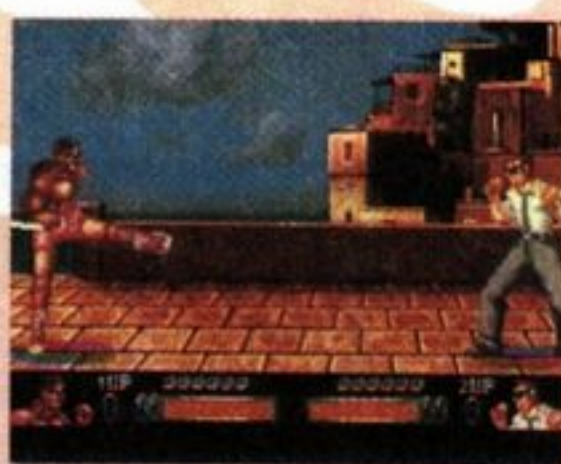
몸을 돌려 위력적인 발차기를 구사한다.
〈조작법 : E+8〉

장거리 견제용으로써는 이 기술만큼 좋은 것이 없을 정도로 장풍의 교과서적인 기술이다.
〈조작법 : 엔터를 계속 누른다〉

이토(YITO)

멋있는 외모와 강력한 필살기를 가진 인물로 상당히 강한 인상의 캐릭터이며 공중전과 지상전, 어떤 전투에서도 싸울 수 있는 전천후 전사이다.

주먹을 곧게 뻗으며 앞으로 전진하는 기술로써 적이 장풍을 쏘려고 폼을 잡을 때나 내려오는 적을 공격할 때 아주 유용하게 쓰인다.
〈조작법 : E+9〉

상당히 강력한 앞차기 기술인데 모든 공중전에서 큰 효과가 있다.
〈조작법 : E+8〉

하늘 위로 솟구쳤다가 상대 앞으로 갑자기 떨어지며 박치기를 한다. 가공할 만한 기술로 빈틈도 거의 없지만 닉이나 댄의 승룡권에 걸릴 수가 있으니까 조심해서 써먹어야 할 것이다.
〈조작법 : E+7〉

보디체크와 같이 몸으로 부딪치는 기술로써 파워와 속도가 무척 빠르다. 그러나 실행시킬 때 무척 많은 시간이 필요하다.
〈조작법 : 엔터키를 계속 누른다〉

각 캐릭터별 공략법

이 게임은 캐릭터마다 뛰어난 특징이나 전문적인 특기에 따라 강자와 약자가 존재하는 오락은 아니다. 그래서 어떤 캐릭터로 진행하더라도 공략은 비슷하다. 초보자는 닌자를 선택하는 편이 좋으므로 여기선 플레이어가 닌자를 선택했을 경우로 가정하고 설명하겠다.

닉(NIK)의 공략법

닉은 상당히 공격적인 놈이기 때문에 무턱대고 달려들어서는 큰 화를 당한다. 닌자의 공중 회전 베기를 잘 이용해야 한다.

공중베기는 무척 강할 것같지만 어느 캐릭터에게나 당하기 쉬우니까 일단 먼저 공중을 확보해야 한다. (공중을 장악해야 무적이 될 수 있다)

닌자의 공중 회전 베기는 막기가 애매해서 비스듬히 떨어지거나 하면 적은 상당히 애를 태울 것이다.

댄(DAN)의 공략법

댄도 역시 닉과 흡사한 캐릭터로 성질이 매우 호전적이다.

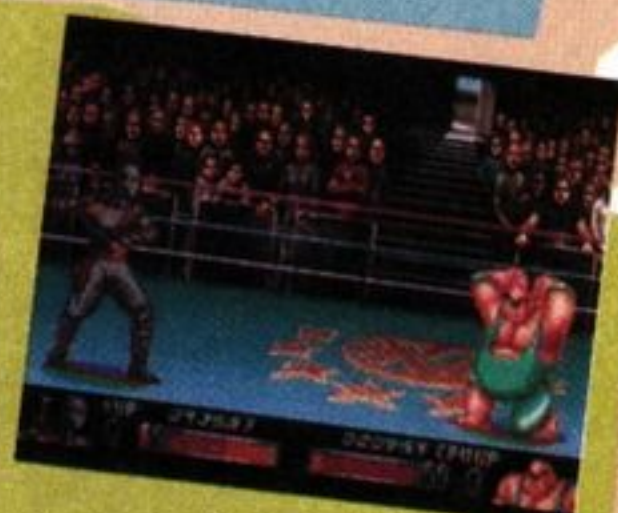
조심할 것은 댄은 닉보다 머리가 좀 좋은 편이어서 닌자가 접근할 때마다 다리로 견제하고 구석에 몰아 점프를 하지 못하게 할것이다.

그러니까 처음부터 공중에서 회전베기를 쓰면서 공중을 완전히 제압하는 선제 공격 작전을 펼치면 그리 어려운 상대는 아닐 것이다.

덕(DUG)의 공략법

덕은 체중을 이용한 공격을 주무기로 한다. 조심할 것은 그가 먼저 뛰었을 때 따라서 뛰지 말라는 것이다. 따라서 뛰게 되면 닌자는 그 유명한 바디 프레스를 당하게 된다.

이 게임에서는 발보다 손이 우선 순위를 가지고 있는데 대부분 덕의 공중 손에서 걸린다. 먼저 솟구쳐야만 상대를 공중에서 떨어뜨릴 수 있을 것이다.

덕이란 놈은 상황이 불리해지면 지진을 일으키는데 당황할 것 하나도 없다. 그저 화면이 흔들릴 때 같이 뛰어주기만 하면 피해를 입지않으니까……

이토(YITO)의 공략법

신비스러운 소림사 출신의 이토는 상당히 저돌적인 공격을 주로 한다.

특히 처음에 시작하면 잔영권을 펼치는데 그 속도가 매우 빨라서 방어를 하던지 위로 날던지 둘중에 하나를 선택해야 한다. 위로 사라지는 기술을 쓸 때는 당황하지 말고 위로 뛰면서 공중 회전 베기를 하면 이토는 힘없이 나가 떨어질 것이다.

마이크(MIKE)의 공략법

마이크의 주무기인 회전 돌려차기를 특별히 조심해야 한다. 물론 회전 공중 베기에 모두 막히긴 하지만 여유를 두고 공격하는 것을 잊지 말아야 한다.

또한 마이크도 공중전에서 강한 캐릭터이니까 같이 뛰는 것보다는 와서 떨어지는 것을 제자리에서 뛰면서 받아치는 것이 더 현명한 판단일 것이다.

마리아(MARIA)의 공략법

마리아 역시 공중전의 대가이다. 두다리를 벌려서 공격하는 전법에 걸려들면 엉망진창으로 두들겨 맞을 수도 있으니 상당히 유의해서 공격해야 한다.

빈틈을 보이는 곳은 마리아가 회전하면서 앞으로 올 때이다. 이 때 공중베기를 하면 견제가 되고 그녀가 손으로 뛰어올 때 제자리에서 공중베기를 하면 방어하게 된다.

덧붙여 말하면 손으로 뛰어올 때는 타이밍을 잘 맞추는 것이 중요하다. 조금이라도 타이밍이 늦으면 실패해서 가격받게 된다.

코작(KOSSAK)의 공략법

코작은 소련인으로 무척 상대하기 벅찬 인물이다. 웬만한 공격과 필살기에는 꿈쩍도 하지 않는다.

이 대책없는 소련인을 이길 수 있는 최선의 방법은 롤링어택을 많이 사용하는 것이다.

닌자의 공중 회전베기는 코작의 발차기와 손에 거의 대부분 막힌다.

특히 조심할 것은 코작이 가끔 땅속으로 들어가는데 그때는 맞서서 공격하지 말고 피해야 한다. 그가 땅속으로 들어가 당신 앞으로 나올 때까지는 무적 상태이므로 앞으로 뛰어 피하는 것이 상책이다.

주니어(JUNIOR)의 공략법

주니어는 권투선수인 것처럼 보이지만 발까지 능숙하게 사용하는 격투가이다. 그의 주특기는 장풍을 쏘고 뛰어들어 백열권을 난사하는 것인데 백열권이 닌자의 몸에 난무하게 되면 막을 수가 없다.

(일종의 버그 같다. 엔터키 하나만 누르는 공격의 경우, 컴퓨터가 조종하는 캐릭터는 정말 빨리 실행시킨다. 아마 메이커측의 실수가 아닐런지…)

그래서 일찍 공중에서 회전강베기로 제압하고 제자리에서 계속 베어 버리는 수법을 써야 한다. 날면서 주먹을 뻗는 수법도 매우 잘 쓰기 때문에 언제나 공중에 떠 있어야 한다.

로레이(RORAY)의 공략법

로레이는 상당히 애매한 캐릭터라고 할 수 있는데 묘수라고 한다면 일단 그에게 쓰러지지 말아야 한다는 것이다.

공중전에서 져서 쓰러지게 되면 닌자가 일어날 타이밍에 맞추어 장풍을 쏘는데 그 타이밍이 굉장히 정확하여 대부분 피할 수 없고 그대로 데미지를 입는다.

공중베기로 제압을 하다가 거리가 떨어지게 되면 앉아서 손으로 견제를 해서 거리를 떨어뜨려 두자.

분석을 마치며

무장쟁패 이후로 지루한 나날의 연속이었던 필자에게 신선한 충격을 주는 게임이었다. 물론 골드스화 등의 작품도 출시되었으나 대부분 매니아들의 외면속에 사라졌던 것으로 기억된다.

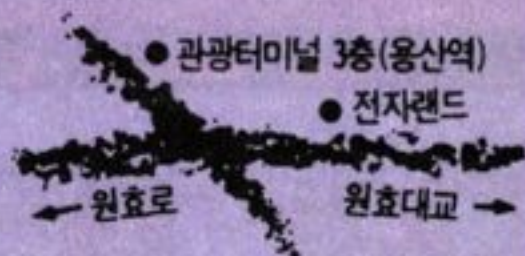
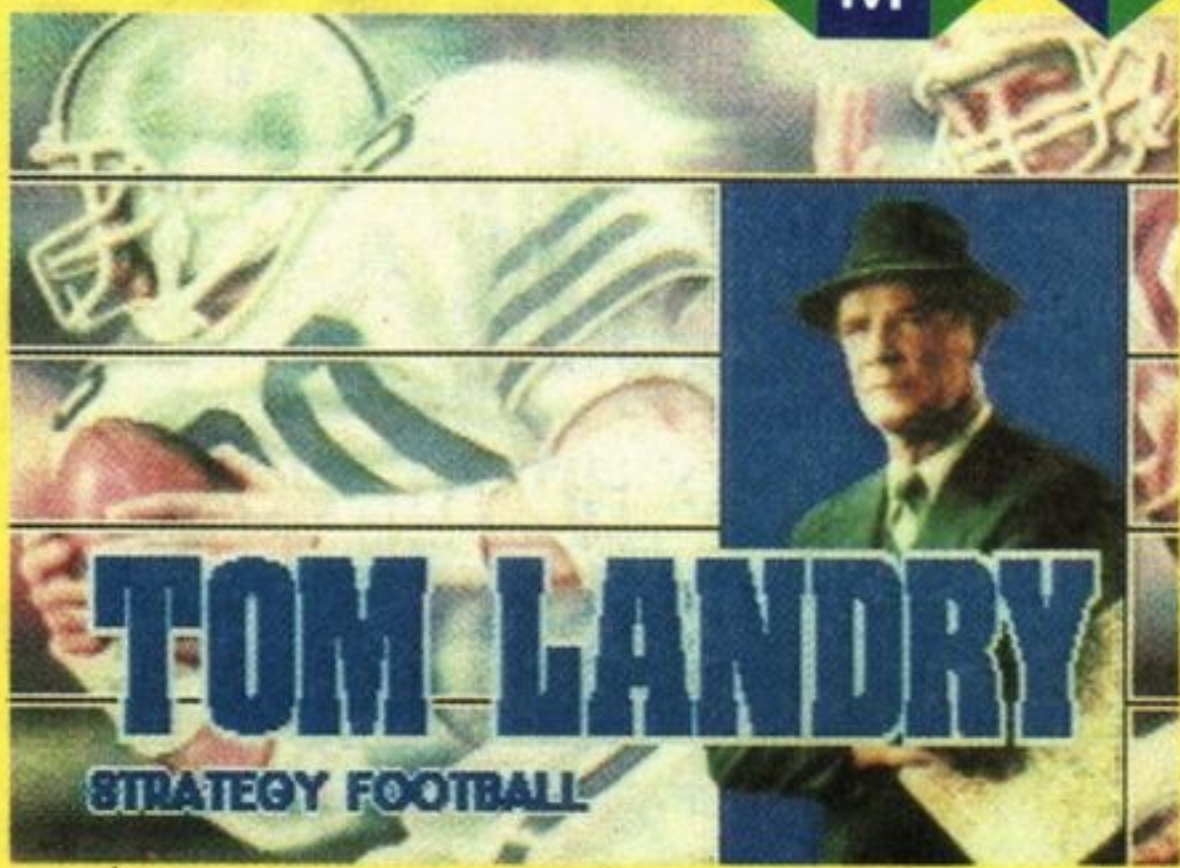
이 게임은 동작이 조금 좋지 않은 면도 있었으나 해볼수록 느끼는 아기자기함에 나름대로의 만족을 느낄 수 있었다. 들려오는 음악과 음성도 매우 좋았으며 완성도도 높은 게임이라고 생각한다.

그러나 그래픽과 동작에 조금 더 신경을 썼으면… 하는 아쉬움이 남기도 한다…

챔프 수학 능력 평가 정답 발표

과연 여러분이 이 어려운 시험에 몇 점이나 자신을 하시는지요? 만약 여러분 중 만점을 받는 분이 계시다면 그 분은 반드시 일본 게임 학교에 수석으로 입학할 수 있을 겁니다.

〈객관식〉
1. ③ 2. ④ 3. ① 4. ① 5. ③ 6. ① 7. ③ 8. ② 9. ④ 10. ① 11. ③ 12. ③ 13. ② 14. ① 15. ①

〈주관식〉
16. 란마 1/2 주묘단적 비보, 란마
17. 보드판, 컴퓨터판
18. 에닉스 : 드래곤 퀘스트 시리즈, 가이아 환상기, 솔 블레이더 등
스퀘어 : 화이널 환타지 시리즈, 성검전설 2, 반숙영웅 등
19. 신화
20. 슈퍼컴보이, 수퍼 알라딘보이

—전략적 측면이 부각된 스포츠 시뮬레이션 게임—

탐 랜드리 풋볼

IBM-PC						
	국내 발매일	93/12/20	장르	스포츠 시뮬레이션	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	메리트 S/W	용량	2HD 2장	대상 연령	중고생 이상
	발매원	금성소프트웨이브				
	국내 발매가	16,500원	기타		게임 난이도	AB© DEF

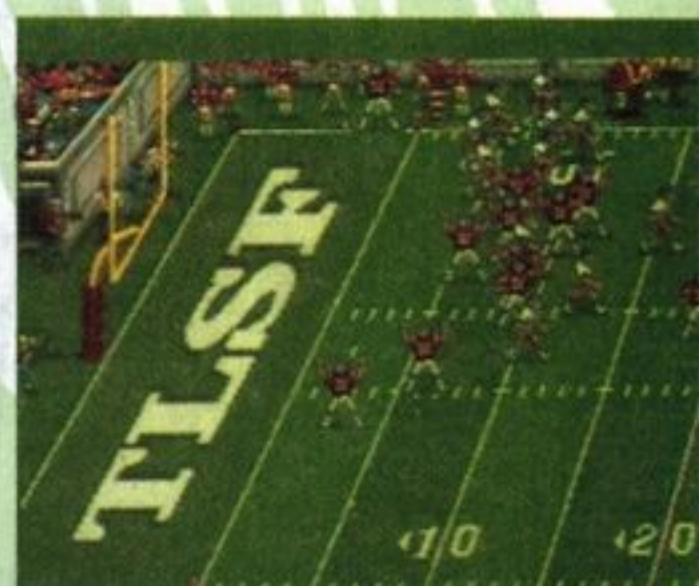
풋볼을 위한 선행 요건

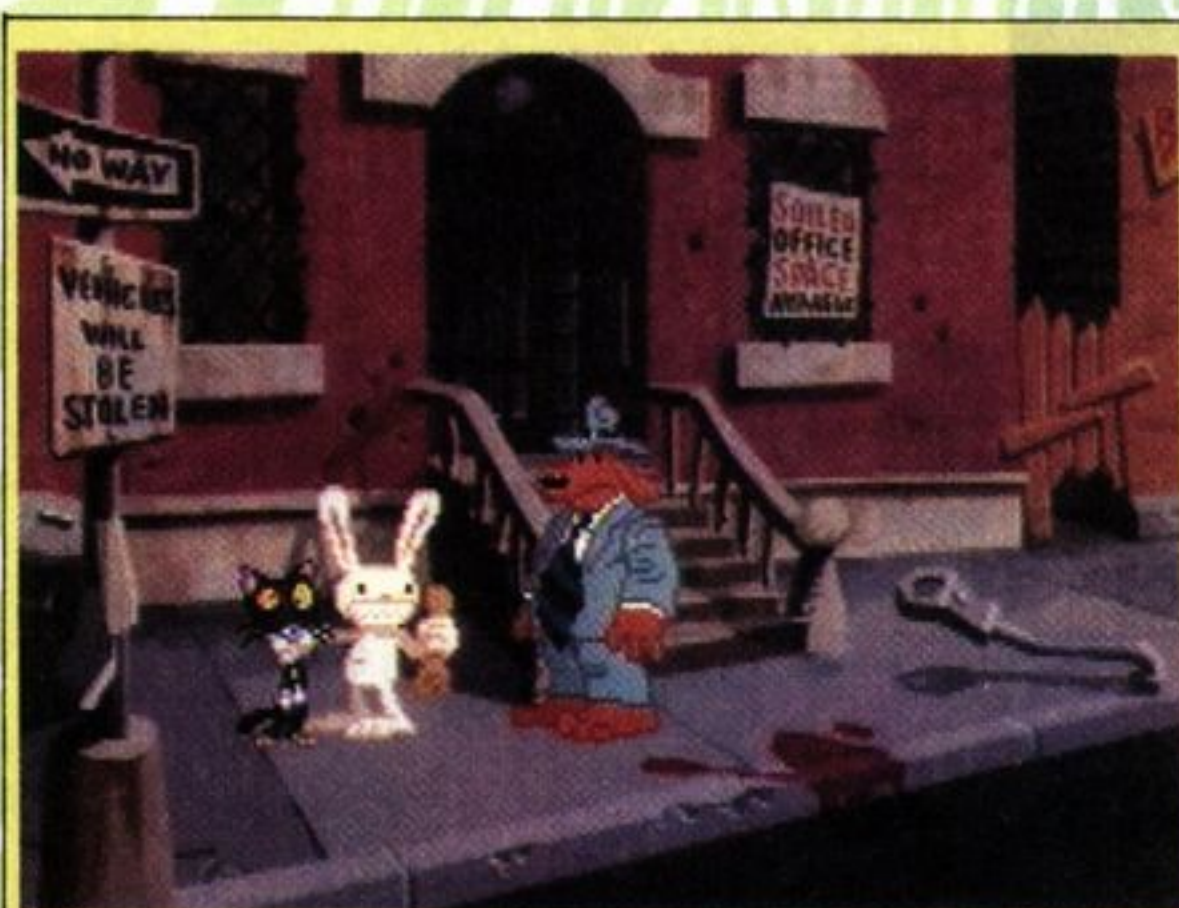
탐 랜드리 풋볼(Tom Landry Strategy Football)은 5.25인치 2HD 2장으로 구성되어 있으며, MCGA/VGA 그래픽 카드를 장착한 286/386/486 시스템에서 게임이 가능하다. 기본 메모리 640KB 이상이 필요하며 하드 디스크를 필수로 하고 설치 후 약 20MB 정도의 빈 공간을 사용한다. PC 스피커, 애드립, 사운드 블레스터, 롤랜드 MT-32 호환 음악 카드 등을 지원하며 작동 기기로써 키보드와 마우스를 사용할 수 있다.

뉴욕 자이언츠의 명장 탐 랜드리 등장!

이 게임은 1955년 뉴욕 자이언츠 풋볼팀의 플레이 코치였던 명장 탐 랜드리(Tom Landry)를 주인공으로 한 풋볼 게임으로 스포츠 시뮬레이션 게임에 전략적인 측면을 강하게 부각시켰다. 무엇보다도 게임 중간 중간에 나타나는 전략적 작전 구사 모드와 리얼한 색상의 작전 결과 표시 및 애니메이션은 수준급이다.

널 모뎀을 이용한 2인용 대전

특히 컴퓨터 상대방 뿐만 아니라 널 모뎀을 이용하여 사용자와도 1 대 1 대결 형식의 대전을 벌일 수 있다. 전략적인 측면의 다양성이 돋보이는 스포츠 게임의 수작이라 말할 수 있지 않을까?

다른 스포츠 게임과의 차이점

스포츠 시뮬레이션적 게임 요소에 전략적인 측면을 가미했고 256색 지원의 스케닝한 화상 및 미디 지원의 환상의 음향이 돋보인다. 편리한 포인드 앤 클릭 방식의 마우스 지원 인터페이스가 사용되며 무엇보다도 게임의 묘미는 2,500개 이상의 공격 경기 작전 및 100개의 방어 포메이션을 사용할 수 있는 것이다. 시나리오 편집기 및 풋볼 전략가 탐 랜드리의 조언 모드가 있어 세심한 조언을 통해 작전을 구사할 수 있으며 VCR 스타일의 순간 재동작 및 세부적인 온라인 도움말 화면이 나타난다.

샘 & 맥스

SAM & MAX HIT THE ROAD

IBM PC						
	국내 발매일	93/12/예정	장르	어드벤처	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	루카스 아츠	용량	2HD 8장	대상 연령	국교생 이상
	발매원	소프트네트				
	국내 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

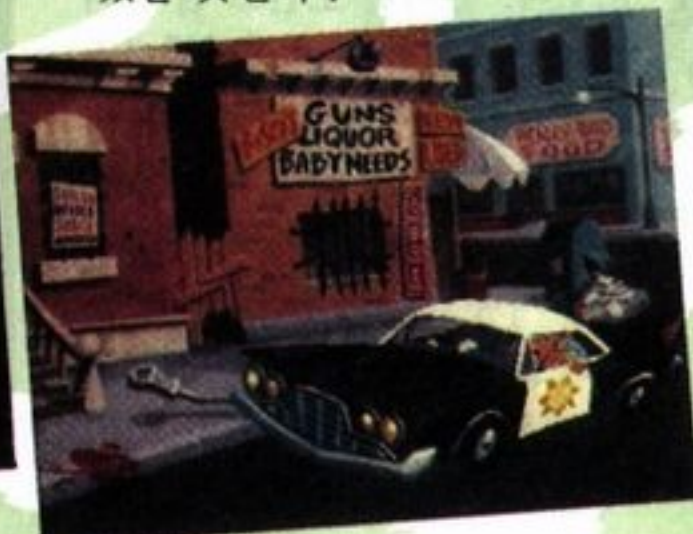
게임 소개

「매니악 맨션 2」에 이은 루카스 아츠의 새로운 어드벤처 게임「샘 & 맥스」. 파란 옷을 입은 개와 토끼가 경찰로 나와 좌충우돌하며 활약한다. 더이상 말은 필요없다! 안 해보면 자기만 손해니까…

스토리

순회 카니발의 공동 소유자인 세프와 빌 쿠스만은 지금 매우 난처한 상황이다. 그들의 제일 가는 자랑거리였던 브루노라는 냉동 빅풋(설인의 일종인 것 같다)이 녹아서 트릭시라는 기린처럼 목이 긴 소녀와 도망을 쳤기 때문이다. 바로 이때 콘로이라는 제 정신이 아닌 서부극 스타도 빅풋을 손에 넣기 위해 조수인 리 하버와 도망친 트릭시와 빅풋을 추적하기 시작한다. 과연 여러분은 도망친 두 친구를 찾고 추적자들을 막아낼 수 있을 것인가?

장르

「매니악 맨션 2」가 만화 어드벤처였던 반면 「샘 & 맥스」는 코믹 어드벤처이다. 이 둘은 한 번 손에 잡으면 자리를 뜰 수 없는 만화책과 같은 게임이라는 점에서는 같다. 그럼 그 차이점은 무엇일까? 제작자의 말에 따르면 「샘 & 맥스」는 만화 중에도 「심프슨 가족」에 가깝다는 설명이다. 누구나 보고 웃을 수는 있지만 완전히 이해하려면 어른이 아니면 안 된다는 것이다. 「심프슨 가족」을 본 사람이라면 이 뜻을 알 수 있겠지만 우리는 즐기기 위해서 게임을 하는 것이니까 별 상관이 없을 것이다.

그래픽

그래픽은 '매니악 맨션 2'와 비슷한 만화적인 그래픽이고 부드러운 애니메이션은 거의 환상적이다. 엔딩에서는 얼마 전 닌텐도와 64비트 게임기를 개발하기로 한 실리콘 그래픽스사의 3D 워크스테이션이 사용되었다고 하는데… 정말 기대되는 게임이다.

싸이버 레이스

IBM PC						
	국내 발매일	93/12~1월 예정	장르	아케이드 시뮬레이션	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	사이버 드림	용량	2HD 8장 20MB	대상 연령	중고생 이상
	발매원	소프트네트				
	국내 발매가	FD 36,000원 CD 45,000원	기타		게임 난이도	AB© DEF

게임 소개

아득한 미래에서 네 꿈을 펼쳐라 !

요즘 시뮬레이션 팬들의 입에 자주 오르내리고 있는 게임 「싸이버 레이스」. 미래를 배경으로 하여 마치 비행기처럼 생긴 차에다 각종 무기를 장착하고 전투 레이스를 펼치는 게임이다. 기억하는 사람이 있을 지 모르겠지만 예전에 나왔던 「데스 트랙」이라는 게임과 분위기가 비슷하다고나 할까…

시스템 조건

「싸이버레이스」를 즐기기 위해서는 IBM PC 386이 필요하다. 15MB 정도의 하드디스크를 차지하고 모든 사운드 카드, 를 지원한다. 키보드, 조이스틱, 마우스를 모두 지원한다고 하지만 이런 종류의 게임에는 역시 조이스틱이 필수가 아닐까? 물론 VGA 전용이고 4MB 이상의 RAM을 필요로 한다. CD-ROM 으로도 나온다고 하니 요즘 게임은 참 대~ 단하다는 것을 다시 한 번 느낄 수 있다. 쩝쩝~

영화의 한장면을 보는 듯한 환상적인 3차원 입체 그래픽이 등장한다.

사운드와 그래픽

한마디로 말해서 화려하고 찬란하다. 먼저 사운드는 완전 오리지널 음악에다 음성 지원까지 한다. 하지만 스피치 팩은 별매이다.(아~ 요즘 게임은 왜 이 모양일까?) 무기의 발사음이라든지 폭발음은 왕박력 넘치고 그래픽도 눈이 휘둥그레질 만큼 뛰어나다. 데모화면도 거의 영화와 같은 수준이고 실제 게임 중에서도 3차원 입체 그래픽이 훌륭하다. 그래픽이 뛰어나면 속도가 떨어지기 마련이지만 이 게임에서 그런 말은 통하지 않는다. 그 굉장한 속도감은 직접 해 보지 않고서는 느낄 수 없을 것이다.

필자의 한마디

스트라이크 커맨더 이후 간만에 재미있는 시뮬레이션 게임이 나온 것 같다. 기존 시뮬레이션의 틀을 벗어나지 못한 듯한 아쉬움이 없지는 않지만 이것을 뛰어넘을 만한 게임은 당분간 나오기 힘들 것이다.

오성과 한음 -한국산 퍼즐형 어드벤처 게임-

IBM PC						
	국내 발매일	93/12/20	장르	퍼즐형 어드벤처	화면외국어 수준	한글
	제작사	에이플러스	용량	2HD 4장	대상 연령	중학생 이상
	발매원	금성소프트웨이브				
	국내 발매가	33,000원	기타		게임 난이도	ABⒸDEF

게임을 위해 필요한 시스템 사양

오성과 한음은 에이플러스 소프트에서 제작한 한국산 퍼즐형 어드벤처 게임으로 5.25 인치 2HD 4장으로 구성되어 있으며, MCGA/VGA 카드를 장착한 286/386/486 기종에서 게임이 가능하다. 기본 메모리 640 KB 이상이 필요하며 반드시 하드 디스크 드라이브에 게임을 설치해야만 한다. PC 스피커, 애드립, 사운드 블라스터, 롤랜드 MT-32 호환 음악카드를 지원하며 입력도구로 키보드(Keyboard)와 마우스(Mouse)를 사용할 수 있고 256색의 화려한 그래픽과 현장감 넘치는 음향 효과를 지니고 있다.

◀◀ 꼭꼭 숨어라~ 상투 꼭지 보인다!

돌쇠는 술한잔에 잠들어 버리고… ▶▶

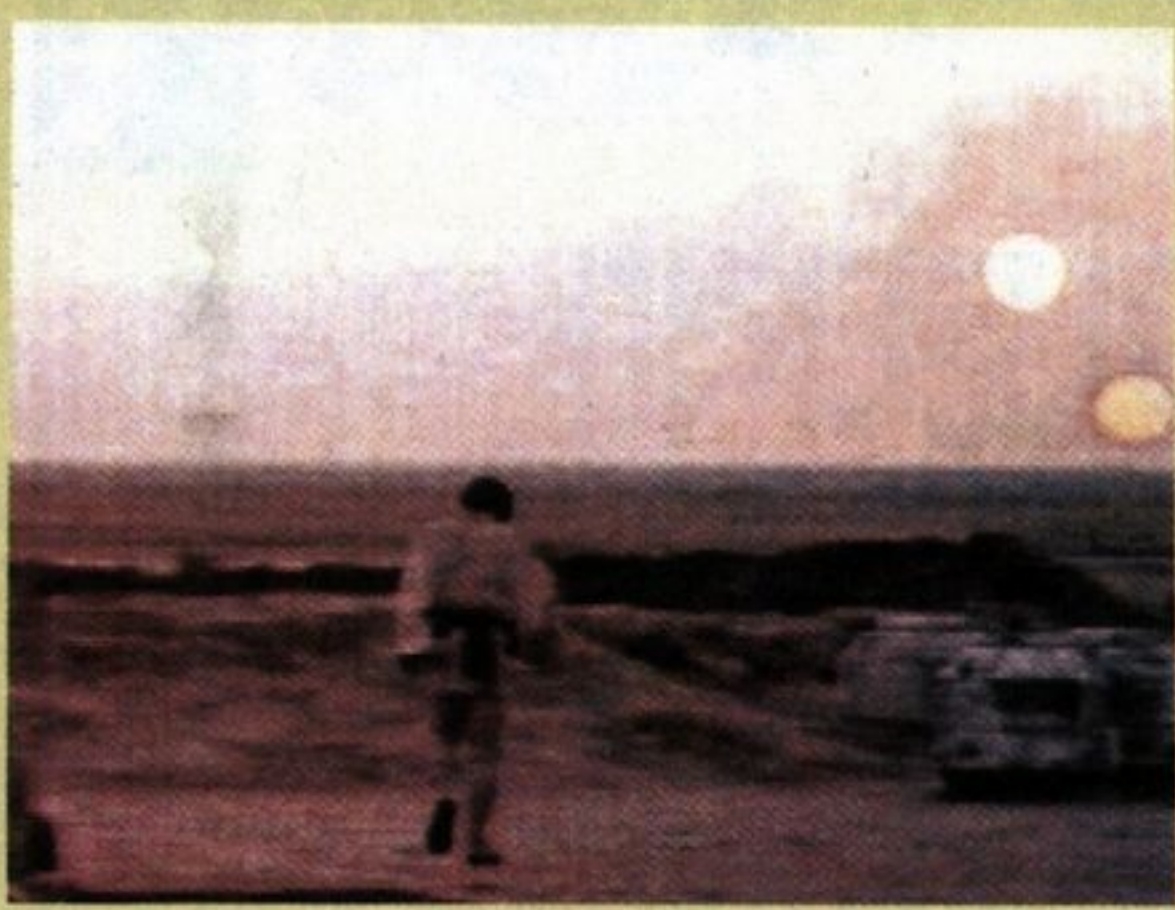
국내 최초의 퍼즐형 어드벤처 게임

퍼즐형 어드벤처 게임으로서는 국내 최초로 개발된 작품으로 20 스테이지로 구성되어 있으며 현실세계→꿈→현실세계로 줄거리가 이어진다. 고전적인 미가 풍기는 배경 이외에 상상을 바탕으로 한 가상의 세계와 미래의 세계가 펼쳐진다. 각 세계에서는 애니메이션을 통해 내용을 이해할 수 있고 필요한 아이템을 재치를 통해 구해야 한다. 특히 마우스나 키보드를 사용한 간단한 인터페이스 조작방법이 돋보인다.

게임의 배경

조선 선조때의 인물인 오성 이항복과 한음 이덕형의 어린 시절 이야기를 소재로 하여 현대적인 아이디어로 재구성한 게임이다. 현재 PC용으로 많이 선보이는 대부분의 게임처럼 잔인한 격투 장면이나 공격 장면 없이 오성과 한음의 협동으로 각 스테이지별로 주어진 게임의 난관을 해결해 나간다. 게다가 사용자가 임의로 원하는 레벨을 선택하여 게임을 즐길 수 있는 모드가 구비되어 있으며 고전적인 인물을 주인공으로 하여 협동을 통한 교육적인 효과도 가미되었다.

어째 좀 으스스한데…

오성아! 네가 먼저 들어가려

레벨 어설트

-반락군의 반격-

IBM PC	국내 발매일	93/12/예정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	루카스 아츠	용량	CD 1장	대상 연령	중고생 이상
	발매원	소프트네트				
	국내 발매가	52,000원	기타	CD-ROM 버전	게임 난이도	AB© DEF

1 X-윙의 인기는 언제까지 이어질 것인가!

의 세계로 출발 !

X-윙(X-WING), X-윙 미션(X-WING MISSION), 타이 화이터(TIE FIGHTER)로 이어지는 X-WING 시리즈에 대한 유저들의 열기가 식기도 전에 루카스 아츠가 또 하나의 X-WING시리즈인 「레벨 어설트 -반란군의 반격-」을 내놓았다. 지금까지의 순수한 시뮬레이션과는 달리 액션이 더해진 복합 장르이다.

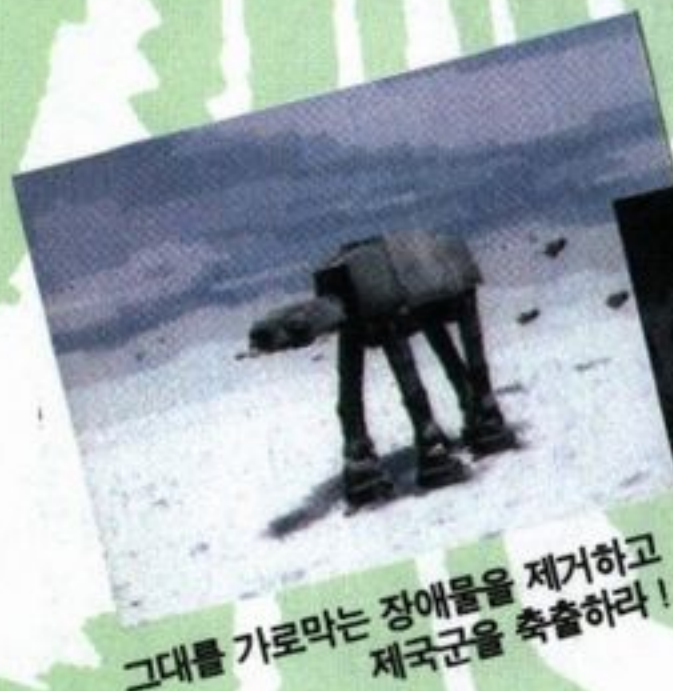
2 사운드와 그래픽

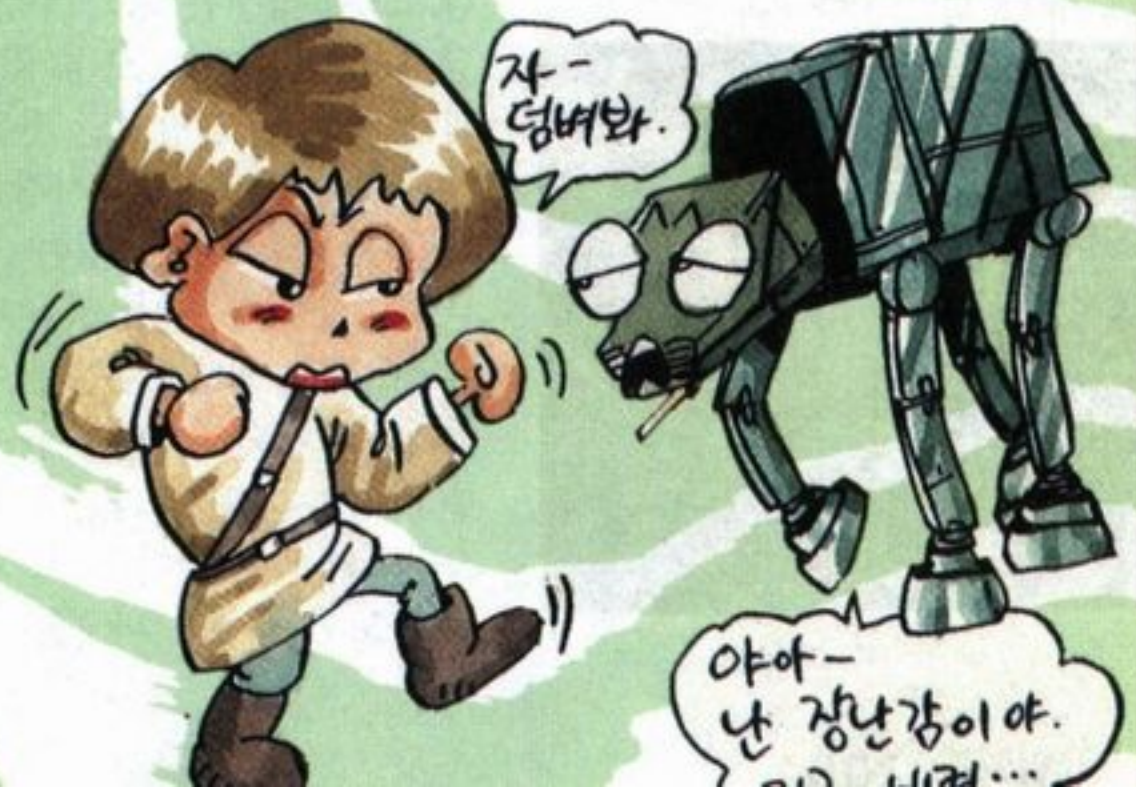
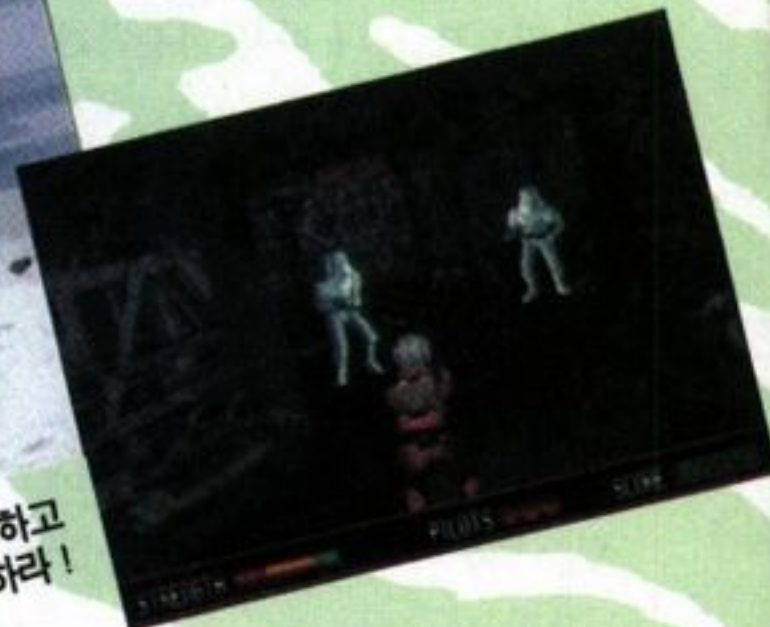
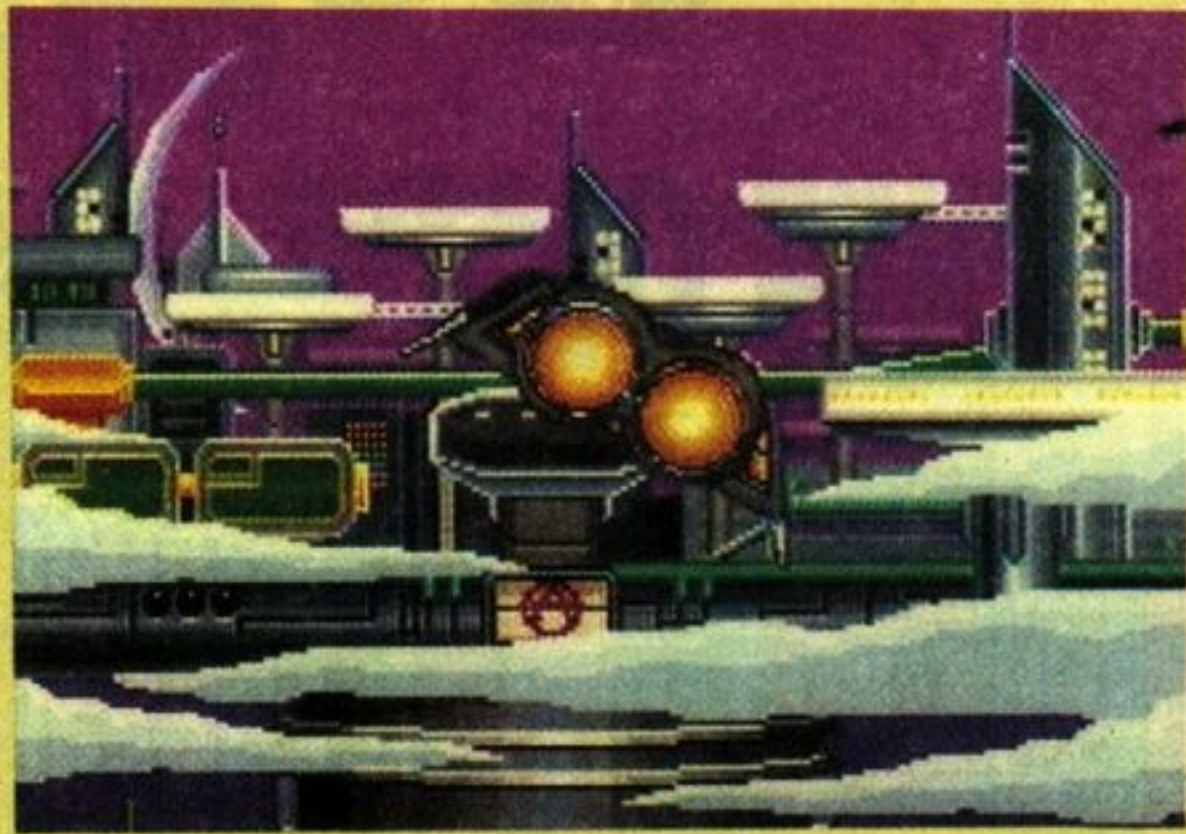
반란군의 훌륭한 파일럿이 되기 위해서는 무엇이 필요할까? 용기와 충성심인가! 날카로운 눈과 힘인가! 하지만 진짜 필요한 것은 CD-ROM 드라이브이다. 「반란군의 반격」은 CD-ROM 전용이기 때문이다. (몇 명이나 할 수 있을까?) 이런 훌륭한 시스템에 힘입어 엄청난 그래픽과 사운드가 가능하게 되었다.

3D 그래픽은 마치 자신이 비행선 안에 승선해 있고 바위 행성 위에 서있는 듯한 착각이 들게 할 것이다. 사운드로 말할 것 같으면 디지타이즈된 음성에다가 전자음이 아닌 오케스트라의 생음악을 사용하고 있다.

뛰어난 그래픽과 실전을 방불케 하는 사운드가 돋보이는 전투 장면

3 게임의 진행

기본적인 진행 방법은 X-WING과 같다. 처음에는 '탈 것'에 대한 훈련을 받는데 여기서 '비행선'이 아니라 '탈 것'이라고 하는데는 그만한 이유가 있다. 이번에는 스노우 스피더나 스카이 홉퍼와 같은 지상 병기도 추가되었다. 훈련을 받은 다음은 각각의 임무를 맡아서 실전에 투입되고 임무에 따라서 탈 것에서 내려 제국군과 싸워야 할 때도 있고 데드 스타를 파괴해야 할 경우도 있을 것이다. 물론 훌륭한 임무의 완수 후에는 빛나는 훈장이 기다리고 있다. (절대 겜훈장이 아님을 알아둘 것) 이번 기회에 CD-ROM을 한 대 장만해서 긴 겨울 밤을 환상적인 게임과 함께 보내는 것은 어떨까?

그대를 가로막는 장애물을 제거하고 제국군을 축출하라!

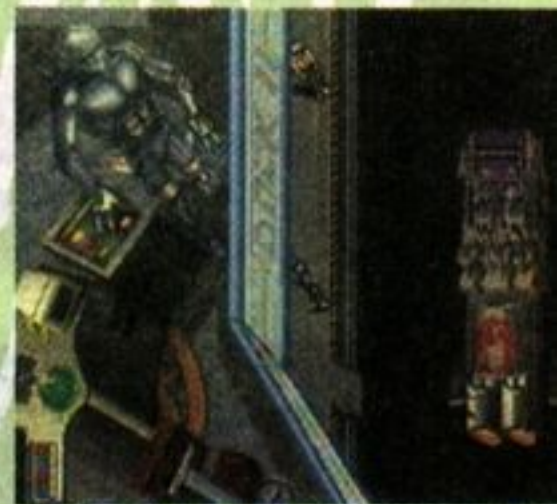
IBM-PC 뉴소프트

기동타격대

우주에서 펼쳐지는 전략 시뮬레이션 게임

IBM PC						
국 내 발매일	93/12/20	장르	전략 시뮬레이션	화면외국어 수 준	영 어
제작사	마인드 크래프트	용량	2HD 6장	대 상	중고생
발매원	금성소프트 웨이브			연 령	이 상
국 내 발매가	33,000원	기 타		게 임 난이도	AB© DEF

액션적인 요소가 강한 시뮬레이션 게임

기동타격대(Strike Squad)는 마인드크래프트(Mindcraft)사에서 1993년도에 제작한 전략 시뮬레이션 게임으로 액션적인 요소가 많이 포함되어 있다.

이 게임은 모두 5.25 인치 2HD 6장으로 구성되어 있으며, VGA 카드를 장착한 386 SX 이상의 기종에서 가능하고 하드 디스크와 마우스를 필요로 한다. 최소한 2MB 이상의 메모리를 필요로 하며 이를 사용하기 위해서는 반드시 XMS로 메모리 관리를 해야하고 설치 후 차지하는 공간은 약 21MB 정도이며 PC 스피커, 애드립, 디즈니 사운드 소스, 사운드 블라스터 등의 호환 음악 카드를 지원한다. 주의해야 할 것은 매뉴얼 암호가 있는데, 암호 입력을 위해서는 매뉴얼의 하단에 나와 있는 그림을 보고 입력해야 한다는 것이다.

네놈을 살려두지 않으리라!

피할 수 없는 순간은 다가오고…

모성을 침략하는 악의 무리에 대항하라!

게임은 운과 기술 덕분에 성공적인 지도자가 된 당신이 모험으로부터 간신히 숙련된 용병과 승무원, 잘 갖추어진 항성호, 적절한 자금의 공급을 얻고 나서 방문을 위하여 자신의 모성에 들어왔을 때부터 시작된다. 그때 당신은 크키스틱스가 당신의 아름다운 모성(母星), 바오(Bao)를 멸망시킨 것을 발견하게 되고 당신이 사랑하는 사람들이 죽어가고 있는 것을 보고 분노하게 된다.

당신은 지구의 인류를 노예화하려는 그들의 극악무도한 음모를 저지하기 위해 과거에 크키스틱스와 싸운 적이 있다. 극도로 분노한 당신은 바오를 구하기 위해, 그리고 사랑하는 이들을 되살리기 위해 그들에게 복수할 것을 결심했다.

당신은 함대 타격대를 조합하고 복수를 위한 첫걸음으로 트린도어(Trindor)로 향할 준비를 한다.

가자! 트린도어로!!

게임의 목적

전략 시뮬레이션 요소에 액션 게임적인 묘미를 가미한 게임으로 총격전 시에는 전자 음을 방불케 하는 디지타이즈된 음향을 들을 수 있다. 또한 만화같이 부드러운 256색의 애니메이션이 자주 등장하며, 한명의 주인공이 아닌 다수의 용병을 사용자가 선택하여 집단 조작 가능하다. 게임의 내용은 하늘에서는 스타 콘트롤, 지상에서는 듄2와 비견되는 방식을 사용한다. 특히 마우스를 이동하여 원하는 곳에 다다르면 저절로 마우스 커서가 변하는 등의 특이한 인터페이스 방식이 돋보인다.

손에 땀을 쥐는 총격전

Eye of the Beholder III
Assault on Myth Drannor
CHOOSE YOUR DESTINY
Introduction
Continue the Quest
Gather a New Party
Summon the Heroes of Darkmoon
Abandon the Quest

주시자의 눈 Ⅲ
Eye Of the Beholder Ⅲ

IBM PC	국내 발매일	93/12/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	SSI	용량	2HD 4장	대상 연령	중고생 이상
	발매원	동서게임채널				
	국내 발매가	25,000원	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

아름다운 음악과 그래픽

이 게임의 자랑인 3차원 그래픽과 아름다운 음악은 데모에서부터 알 수 있다. 데모가 시작하면 어두운 배경에 침울한 음악이 나오다가 화면이 밝아지면서 클래식음악처럼 아름답고 경쾌한 음악이 난다. 소름끼치는 귀신들의 흉골이 등장하고 배경도 섬찟하게 처리되었다.

특히 게임 도중에 흘러나오는 효과음은 실제 소리를 녹음한 것같은 착각이 들 정도이다. 진짜 비명 소리와 새소리…

집 앞에 게임 이름이 나타나고 집을 배경으로 잔잔한 음악이 흐른다

문이 열리면서 망토입은 남자가 웃으며 등장하는데…
무슨 속셈이 있는걸까?

전형적인 3차원 롤플레잉

주시자의 눈 Ⅲ의 미쓰 드래너 공격은 전형적인 3차원 롤플레잉으로 인기있는 던전 앤드 드래곤 시리즈의 두번째 판과 이 게임을 위해 특별히 만들어진 원작을 기초로 하여 만들어진 게임이다.

3차원화면 배경에서 적과 싸우는 장면
너 정말 무서운 귀신이구나!

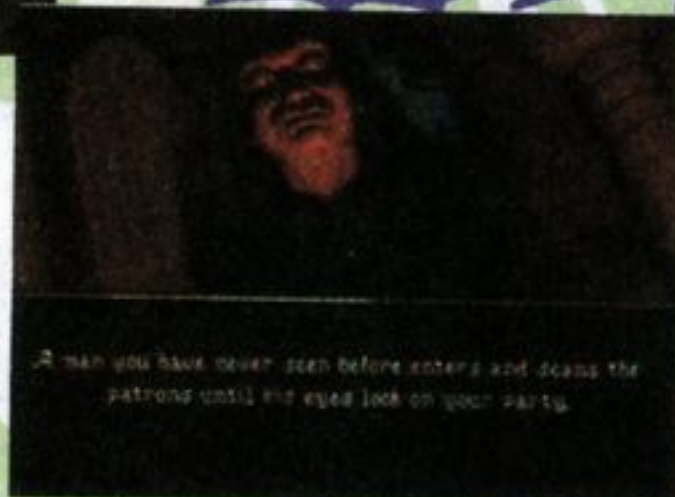
게임의 화면

화면 왼쪽 윗부분에는 게임이 진행되는 모습이 보이고 오른쪽 윗부분에서는 우리편 대원들의 모습과 상태를 볼 수 있다. 왼쪽 아래는 나침판이 있어 방향을 알려주고 맨 아래에는 영문(영어)으로 도움되는 글을 올려준다.

아름다운 배경 어딘가에는 무시무시한 적들이 도사리고 있는데…

게임의 목적

이 웅장한 게임화면을 보시라

게임이 시작되면 낯선 인물이 여러분에게 위험투성이인 미쓰 드래너를 조사해 줄 것을 부탁한다. 그리하여 여러분은 미쓰 드래너를 탐험하게 되는데… 주어진 임무는 험난한 모험을 거쳐 마지막 리치에 있는 고대 유물을 복원해야만 하는 것이다…

주시자의 눈 Ⅱ에서 만든 파티의 이용

이 게임에서는 주시자의 눈 Ⅱ에서 만들어진 대원들을 주시자의 눈 Ⅲ로 옮겨와서 사용할 수 있도록 CHARCOPY.EXE라는 변환 프로그램을 제공하고 있다.

기대신작

항유기

IBM-PC						
	국내 발매일	미정	장르	전략 시뮬레이션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	팀17	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	발매원	미정				
	국내 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⒸDEF

게임에 앞서

Koei(코에이)사에서 대항해시대2 이후 자신있게 권하는 신작 「항유기」!

삼국지, 수호지, 신장의 야망에 이어 1993년에 출시된 이 작품은 정통 시뮬레이션 팬들에게 있어서 커다란 충격임에 틀림없을 것이다…

게임 배경

진시황이 여러 제후들을 제압한 후 진이라는 나라를 세웠고 야심만만한 영웅호걸들이 원대한 포부를 펼치기 위해 진의 폭정 속으로 들어갔다. 이 가운데 초나라 항연의 후손인 항우와 조나라 패(沛)에 유방이라는영걸이 있었으니 이들은 자기의 군사를 일으켜 진을 무너뜨리고 새로운 한(漢)의 부흥을 꿈꾸며 서로 격돌하게 된다.

게임에 필요한 것들

기종 : 286 이상 PC 호환 기종

카드 : VGA 이상

사운드 : 애드립, 사블

환경 : DOS/V(일본 폰트를 띄워야 함)

마우스 사용하지 않으면 게임을 진행할 수 없다!

시나리오 설명

BC 206년 - 한중왕 즉위 -

진시황이 죽고 다음 황제가 간신 조고의 손에 놀아나고 있을 때 항우, 유방 등 각각의 세력들이 연합하여 관중으로 쳐들어 온다.

간신 조고를 몰아 내고 항우가 왕이 되는 시기.

BC 205년 - 항우, 의제를 주살하다

팽성에 주거하는 의제를 침주로 보내라고 재촉하게 했고 백성들이 흘리는 눈물 속에서 팽성의 강을 건너다 항우의 심복인 영포, 오예 등에 의해 살해당하다. 그 당시 유방은 대현인 한신을 얻게 된다.

BC 204년 - 유방, 항우광무전에서 대결하다

마지막 한판 승부. 유방은 얼마 안되는 군사만을 거느린 채 항우에게서 쫓겨나지만 다시 한 번 힘을 길러 항우에 맞서게 된다.

BC 203년 - 항우, 촉가에서 눈물을 흘리다

모든 기세는 꺾였고 한신과 유방의 군사에 완전 포위당한 채 마지막 절명의 순간을 맞이하게 된다.

項劉記

주인공 설명

항우(項羽)

초나라 대장군 항연의 후손으로 후에 초패왕(礎敗王) 이라는 칭호까지 받은 인물. 중국 역사상 9번 싸워 9번 다 이긴 장수는 항우밖에 없다고 해서 전신(戰神)이라 불리운다.

그러나 자비심과 인덕이 없어 범증이라는 군사의 충언에도 귀를 기울이지 않다가 끝내는 유방에게 패망하여 자살하고 만다.

유방(劉邦)

한나라의 시조가 된 인물로서 인덕과 지략면에 있어서 항우와는 완전히 대비된다. 번쾌, 한신, 장량같은 대현인들에게 충성의 맹세를 받아냈으며 항우를 물리치고 중국 대륙을 통일한다.

게임에 들어가서

최근 코에이 게임의 특징이라고 한다면 기존의 시뮬레이션 메뉴 방식을 탈피하는 경향이 있는데 항유기도 역시 조금은 다른 시스템을 가지고 있다.

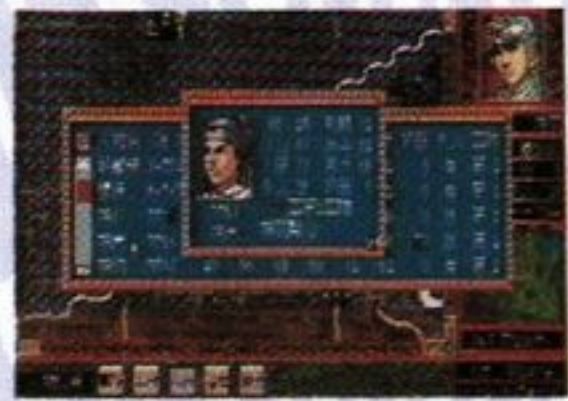
한 턴은 성에 대한 즉, 재정이나 외교에 대한 메뉴이고 또 하나는 군사에 대한 메뉴로 변하게 된다. 두번의 턴이 지나야 비로소 한달이 지나는 것이다.

주메뉴

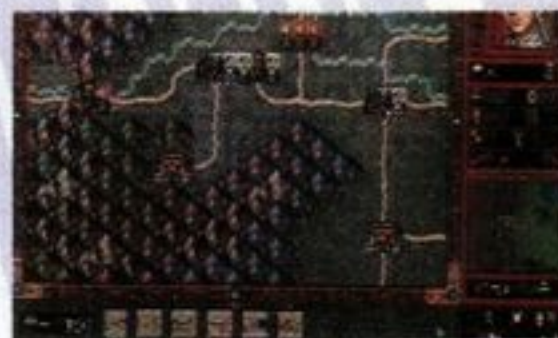
1. 휴양(休養)

첫번째 턴을 끝낸다. 삼국지에서와 같은 의미.

2. 정보(情報)

1.군대(자군대에 대해 본다)
2.토지(토지에 대한 정보)
3. 부대의장수들 본다)

-4. 군주
-5. 세력지도

3. 기능(機能)

-1. 세이브
-2. 로드
-3. 시간 표시
-4. 음악

-5. 전투시 음악 조절
-6. 종결

1번째 턴 메뉴

1. 일반적인 이동.
2. 이동시에 발견한 적들과 싸우며 갈 수 있는 이동
3. 강행군. 사기가 무척 저하된다. (가능하다면 쓰지 않는 것이 좋다)

2번째 턴 메뉴

토지(土地)

1. 가(迦)

1. 주연(週宴) -주민들에게 술을 돌린다. 인기와 지지가 올라 간다.
2. 분배(分配) -식량을 나누어 준다. 주연과 같은 효과.

2. 등용(登用)

1. 징병(徵兵) -군사를 강제로 모은다. 주민들의 지지도가 내려가서 가끔 폭동이 일어 난다.

3. 구입(購入) -무기를 구입한다.

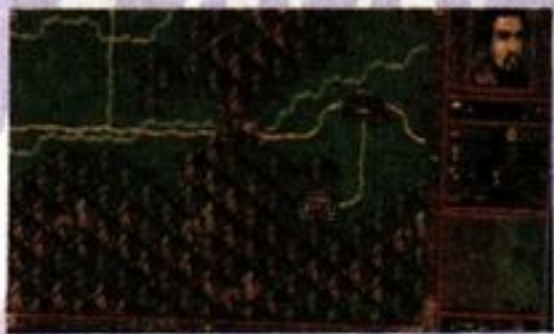
4. 개발(開發) -토지를 개발한다. 추수 때 많은 수확을 기대할 수 있다.

5. 축성(築城) -성의 방위도를 높이는 것으로 높을수록 성의 내구력이 올라간다.

項羽記

군대(軍隊)

1. 물자(物資)

1. 보급(補給)-성안의 물자를 보급 받는다.
2. 약탈(略奪)-주민의 지지도가 급속하게 내려가고 만다.

2. 은폐(隱蔽)-군대를 숨긴다.

3. 정찰(偵察)

1. 밀정파견(密偵派遣)-적성 안에 세작을 침투시킨다.
2. 적군색출(敵軍索出)-적이 은폐를 이용하여 숨어있을 때 사용한다.

4. 위임(委任)-컴퓨터에게 위임한다.

5. 편성(編成)

1. 재편성(再編成)-부대를 다시 나누어 편성한다.
2. 인물해임(人物解任)-쓸모없는 인물은 해임시킨다.

6. 입성(入城)-빈 성이나 공격하여 함락한 성에 들어갈 때 쓴다.

7. 외교(外交)

1. 원조-근처의 아군에게 식량 원조를 구한다.
2. 회유공작(恢柔工作)-적군을 교란시킨다.

즉, 우리편으로 만들거나 동맹을 파기시킨다.

전투시 메뉴

1. 공격(功擊)
궁시-적을 화살로 공격한다.
문개-성문을 부순다.

2. 정보(情報)
우방-아군의 상태를 본다.
적-적의 상태를 본다.
토지-현재 자기가 공격하고 있는 지역의 상태를 본다.

3. 위임(委任)
컴퓨터에게 완전히 위임한다.

4. 명령(令)
퇴각-후퇴 명령을 내린다.

5. 대기(待基)-한턴을 넘긴다.

게임에 대한 팁들

전쟁에서 이기자

처음엔 항우로 하는 것이 좋다. 항우는 무력이 100이므로 지략은 낮지만 범증과 같은 군사를 데리고 있으면 그리 걱정할 필요가 없다.

이 게임은 난이도가 굉장히 낮다. 처음엔 무척 어렵게 보이나 할 수록 적의 인공 지능이 그리 높지 않다는 것을 느낄 수 있을 것이다.

전투는 두가지로 나누는데 성을 공격할 때 적의 선봉을 맞아 싸우는 방법과 성에서 싸우는 공성전으로 나눈다.

하나의 성을 공격할 때는 군사를 뭉친다. 자기의 군사가 2,000명이라면 5,000정도의 군사 수를 확보하고 공격하는 것이 유리하다.

그리고 부대를 나눈다. 2,000의 군사를 한꺼번에 공격하는 것보다 두편으로 나누어서 적의 군대를 양면으로 공격하는 것이 다.

이것을 각개 격파라고 하는데 군사를 적 군사 하나 하나마다 배치해서 싸우는 것보다 적 군사 하나를 두 군사가 한꺼번에 박살내는 것이 더 빠르고 전쟁에서 쉽게 승리할 수 있는 키포인트이다.

그러나 적의 협공을 받게 되면 저항할 기회도 없이 패하는 경우가 있으니 유의해야 할 것이다.

그리고 적과 가까운 상태에서 있으면 창으로 공격하고 멀리 있으면 화살로 공격을 하는데 화살로 공격하는 편이 피해도 최소한으로 줄일 수 있는 방법이다.

일기토는 적의 사기와 군사수에 큰 영향을 주는데 물론 무력이 높은 장수가 하는 것이 좋으며 항우일 경우는 말할 것도 없다.

필자의 경우는 3번 정도 연속으로 일기토를 했는데 모두 압승을 거둔 적도 있다.

또한 일기토에서 좋은 장수를 얻을 수도 있다.

적의 사기가 게임에 표기가 되는데 사기가 30 이하가 되면 적은 공격을 하지 못하고 당하게만 된다.

이때 적을 전멸시키도록 하자. 적을 전멸시키거나 최하치로 끌어 내리면 적은 식량이고 뭐고 다 내버려 두고 도주하는데 가끔씩 후퇴에도 실패를 하게 된다.

그러면 적의 장수와 그들이 가지고 있는 식량, 돈 등을 고스란히 가질 수 있게 된다.

적이 불리하다고 생각하면 화친을 하자고 하는데 과감하게 뿌리치자.

성을 공격할 때는 수공을 쓰기도 하는데 필자의 경험으로는 봄이나 여름, 그리고 성 옆에 강이 있으면 수공을 쓰자고 군대의 모사가 알려 준다.

수공에 성공하면 적의 사기는 땅밑으로 떨어져서 적을 완전히 토벌해 버릴 수 있다.

수도를 만든다

수도는 성의 급속한 발전을 의미한다. 군사로부터 가끔 수도를 만들 것에 대한 결정의 질

문을 받게 되는데 여기서 성안의 백성들의 지지도가 높으면 수도를 만들 수 있게 되나 그렇지 못하면 아예 물어 보지도 않는다.

수도가 완성되게 되면 생산되는 식량과 군사가 엄청난 속도로 증가되며 1년 정도가 되면 극대치의 군사를 보유하게 된다.

수도를 옮길 것인지를 물을 때도 있는데 그 조건은 유방에게 조언 컴퓨터가 무작위로 조종하는 모양이다. 좋다고 하면 성을 찬도하게 되고 그 지역에서 그만한 수입을 올릴 수 있을 것이다.

공격을 받을때…

적이 자성을 공격할 때는 성내의 쌀과 병력을 통합할 수 있는데 이 메뉴는 긴히 쓰이니까 기억해 두자.

그리고 서두에도 말했지만 별로 어려운 게임이 아니라 이런 방법만으로도 쉽게 승리를 거둘 수 있을 것이다.

전쟁에서 이긴후…

전쟁에서 이기면 성에 입성을 하는데 그냥 아예 들어가면서 게임이 진행이 되는 수도 있으나 성안에 못들어가는 경우도 있다. 그건 적이 남아 있는 것이 아니고 그 안의 백성들이 막는 것이다. 만약 항우같은 성격이라면 성내를 피바다로 만들었을 것이다. 만약 그런 짓을 한다면 주민들은 당신의 명령을 따르지 않을 것이고 매일 저항하게 된다. 그러나 반대로 온유한 유방 스타일로 대처한다면 주민들이 스스로 문을 열어줄 때까지 기다리고 있는 것이다. 그럼 그들도 한 3턴 정도만 지나면 스스로 성문을 열어 준다.

들어가서 백성들에게 선심을 쓰는 것도 잊지 말자.

전쟁에서의 큰문제들… 병량

식량 조달 문제는 이 게임에서 가장 큰 골치거리이다. 그래서 전쟁을 하기 전에 가까운 성을 공격하던지 아니면 식량을 많이 만들어서 기회를 보는 것이 현명한 방법이다. 식량이 떨어지게 되면 군사가 줄어 들게 된다. 이런 때는 위임을 시킨다.

후방 지역에 이런 경우가 많은데 그런 지역에 위임을 시켜주는 것이다. 위임의 방법에는 여러가지가 있는데 행동을 하지 않는 경우에는 군사 위주, 민정 위주로 다음 상황에 따라 대처하는 것일 경우에는 민정위주의 자치를 시켜 주는 것이다. 만약 성의 경제력이 낮으면 경제 위주의 것을 선택하면 급속한 발전을 기대할 수 있다.

전방인 경우에는 군사의 증강을 피하여 그에 따라 대처 하는 방법을 익히는 것도 좋을 것이다. 또 전쟁을 하지 않고 성의 군사를 집중시킨다. 성을 비워두고 모든 병력을 몇개의 성에 몽땅 집중시키는 것이다. 약 2년 정도의 기간을 두고 힘을 길러 한꺼번에 성을 공격하여 함락하는 방법도 있다. 그러나 후자 보다는 전자를 권하고 싶다.

적절한 전법… 야습

공성전을 감행했을 때 싸움이 장기화된 경우나, 속전속결을 원하는 플레이어라면 야습을 선택하자. 야습 명령은 전투가 시작했을 때 밤이 되면 공격 명령에서 선택 되어지는데 처음에는 야습 명령이 나오면 선택하지 말고 한 턴씩 쉬면서 선택하도록 하자.

야습의 성공은 적에게 치명적인 피해를 주는데 만약 적의 성에 한 신이나 장량 같은 지장(知將)이 있다면 적의 수를 좀 떨어뜨린 후 야습해서 큰 효과를 거둘 수 있을 것이다.

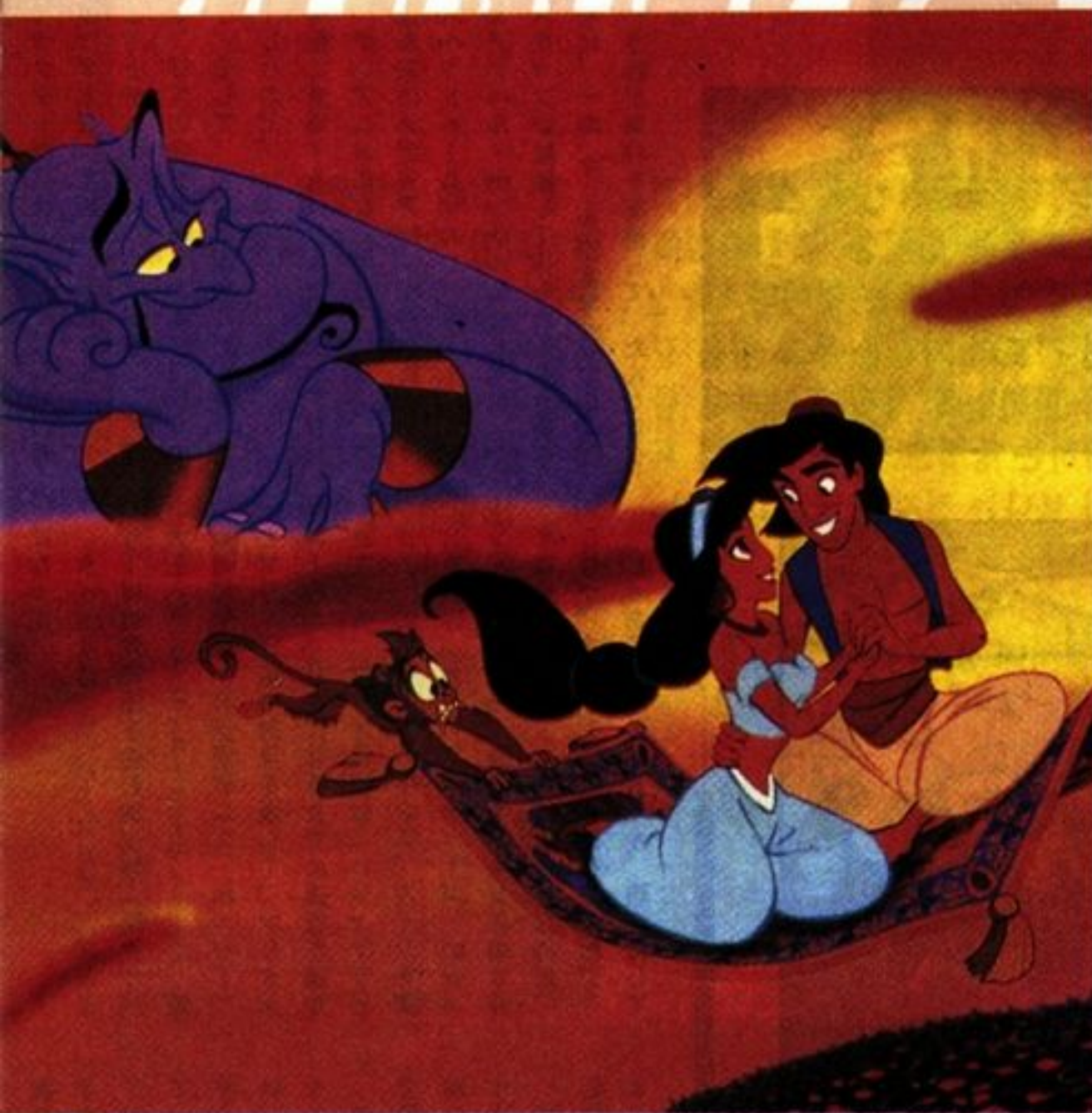
게임을 끝마치며…

코에이는 사람을 깜짝 놀라게 하는 면이 있다. 대항해 시대2의 열기가 아직까지 식지 않은 이 시점에서 또 하나의 작품이라니… 93년도만 해도 신장의 야망 패왕전이나 원조비사, 대항해 시대2 같은 기라성같은 명작들이 게임계를 강타했는데 이번에는 낮도깨비처럼 항유기라는 게임을 내놓았다.

필자의 예감으로는 삼국지 4탄의 모티브가 될 수 있는 게임이 아닐까하는 느낌도 든다. 게임의 난이도도 무척 낮고 삼국지 3탄을 능가하는 애니메이션으로 긴장감과 흥미를 동시에 유발시켰다.

그러나 게임 자체는 상당히 단순해서 한 시나리오를 깨는데 집중만 한다면 2시간도 못되서 클리어를 할 수 있는 면이 있다. (솔직히 필자는 신장의 야망 5탄 패왕전의 매니아인데 패왕전은 종래의 신장 시리즈에서 엔딩 보기가 무척 지루하기로 악명이 나있는 작품이었다. 비교하자면 그래픽 면에서는 우수하지만 내용 면에서는 그리 훌륭하지 못했다)

그러나 높이 사고 싶은 점은 데모시에 볼 수 있는 한편의 동양화같은 비주얼과 전투시에 나오는 간단한 대화 등 좋은 면을 보여 주었다는 점이다. 코에이의 게임중에서 비교해 본다면 그리 나쁜 곳은 없으나 할 수록 빠져드는 게임이라고 볼 수 있다.

알라딘

수퍼 알라딘 보기

현지 발매일	93/11/12	장르	액션	화면외국어수준	일본어 하
제작사	세가	용량	16M	대상연령	국교생 이상
현지 발매가	7,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

만화 알라딘은 디즈니사에서 내놓은 야심작이다. 디즈니는 독자적인 기술력으로 만화 팬들에게 늘 기쁨을 안겨주어 왔는데 알라딘에서는 컴퓨터의 더욱 많은 이용으로 멋지고 화려한 영상을 선사했다.

이 알라딘이 게임화되어 수퍼 알라딘보이에 등장했는데 제작사는 미국 버진(VIRGIN)사이고 역시 디즈니도 참여했다. 그래서인지 만화에서의 그 독특한 그래픽이 게임에서도 연출된다.

게임에서 알라딘은 칼잡이가 되어 여러 난관을 헤쳐나가게 된다. 많은 적들, 어려운 트릭, 미로 등을 상대로 도전을 해서 공주에게 다가가야 한다. 화면은 종횡스크롤로 진행되며 모든 영상이 옆에서 보여지는 사이드 뷰 방식이다. 알라딘이 칼을 휘두를 때는 힘을 싣고서 세게 내리치기 때문에 무게감이 강하게 느껴진다.

버튼을 누른 후 칼이 휘둘러지는 시간과의 차이가 약간 있으니까 그 감을 미리 몸에 익혀놓자. 알라딘의 기본 동작은 칼휘두르기, 점프, 앉기, 올려다보기, 밧줄타기, 달리기, 튀어오르기 등이며 게임에서 적절히 사용되게 된다.

화면 전환과 진행이 빠르기 때문에 게임하면서 늘 긴장을 하게 될 것이다.

(지니의 보너스 스테이지)
게임 중에 이 아이템을 얻으면 그 스테이지가 끝나고나서 지니의 보너스 스테이지를 거칠 수가 있게 된다. 지니의 보너스 스테이지에서는 보석이라든가 사과 등 여러가지 아이템을 얻을 수가 있다. 단, 이것은 운이 좋아야 한다(사진 B참조)

(아부의 보너스 스테이지)
이것도 지니의 보너스 스테이지와 마찬가지로, 얻으면 그 스테이지가 끝나고 나서 아부의 보너스 스테이지를 거치게 된다. 아부라하면 알라딘의 친한 동물친구이자 지능이 상당한 원숭이이다. 보너스 스테이지에서 플레이어는 아부를 조종해 여러 아이템들을 취득하게 된다. 도중에 한번의 타격이라도 받으면 끝장이다(사진 C참조)

(쟈스민공주)
아그라바왕국의 공주이며 알라딘의 연인. 이 게임의 궁극적 목적이기도 하다. 참, 여자 하나 때문에 이 난리를 피우다니…

1UP(보너스)
게임에 간혹 등장하는 아이템. 알라딘이 1명 추가된다. 때때로 얻기 어려운 곳에 위치할 때가 많음. 그 때는 머리를 써서 얻어야 하는데 쉽지만은 않을 것이다.

(재스타트 지점)
지니의 호리병. 게임의 한 스테이지는 상당히 길다. 때문에 도중에 사망을 한다면 다시 재기하기가 여간 어려운게 아니다. 지니의 호리병에서 지니를 불러내게 되면 다시 시작할 때는 지니가 알아서 그 장소까지 알라딘을 운반해 준다. 아예 스테이지의 끝까지 운반해 주면 더 좋을텐데…… 지니의 이빨이 참 이뻐보인다(사진 D참조)

(라이프 회복)
알라딘의 체력을 회복시켜주는 하트. 하트에도 한계는 있어 체력을 모두 회복하기 위해서는 여러개를 취해야 한다. 괜히 쓸데없이 한군데 몰려 있으면 그것만큼 무용지물이 또 어디있으랴만……

(라이프미터)
알라딘의 체력표시. 램프의 연기가 다하면 알라딘은 죽고만다. 하트로 회복할 수 있다.

(사과 : 링고)
마법의 사과. 무기로 사용되는 것이다. 99개까지 지닐 수가 있다. 사과 는 도처에 널려있지만 별로 필요성을 못느낄 것이다. 보스에는 좀 효과적이지만.
그래도 만약을 대비해서 모아두는 습성을 길러야 한다. 언젠가는 이 사과때문에 곤욕을 치룰 날이 꼭 올테니까.

(보석)
이 세계의 화폐. 게임중에 나타나는 보부상과 거래할수 있다. 보석을 얻기도 힘들지만 보부상 만나기도 쉽지않다(사진 E참조)

아이템 설명

게임에 등장하는 아이템들은 살펴보자. 게임에서는 친절하게도 시작할 때 아이템을 미리 소개해주게 된다(사진 A참조). 다만, 그것이 한글이 아니니 쉽게 풀이를 해보겠다. 작은 사진들을 참조한다.

사진 A 아이템의 모든 것. 아담하게 차려진 밥상같다

사진 B 지니의 보너스 스테이지. 변덕쟁이이자 램프의 요정인 지니는 게임에서 알라딘을 수시로 도와준다

사진 C 아부의 보너스 스테이지. 각 스테이지마다 다른 배경이 연출된다

사진 D 웃고있는 호리병. 뭐가 저리 좋아서 늘 웃는지 모르겠다. 이곳이 이제 재 스타트지점이 될 것이다.

사진 E. 보부상의 등장. 자신의 물건을 자랑하고 다닌다. 1UP은 5원, 컨티뉴(WISH)는 10원이다. 보부상은 자꾸 충동구매를 부추긴다.

공주를 구출하라

아그라바 시장

첫번째로 지나는 곳은 아그라바의 거리이다. 주위에 많은 상점이 널려있다. 그렇지만 모두 전시용일 뿐. 시장인만큼 길도 복잡하다. 처음 스테이지지만 여기서 등장하는 것이 거의 모든 스테이지에서 등장한다. 이곳을 잘 익혀놓아야 나중에 편할 것이다. 때문에 이곳을 좀 자세하게 언급하겠다.

모든 특징을 빨리 파악해서 공주를 빨리 만나자.

아니! 길가에 숯불이! 알라딘은 맨발인데……

길가에 숯불이 널린 곳이 나타난다. 숯불은 밟으면 약간의 시간경과 후에 작열하게 된다. 달리고 있다면 아슬아슬하게 피할 수 있다. 적이 숯불을 밟는 장면은 정말 볼만하다. 이 숯불이 지금은 단지 거추장스러울 뿐이지만 나중에 정말 혐오하는 날이 올것이다.

알라딘은 맨발인데 정말 강한가보다. 숯불을 밟고서도……

길이 상당히 복잡해 보이지만 사실은 외길로써 쉽게 진행할 수가 있다. 앞이 막히면 옆으로, 옆이 막히면 아래로, 길이 막히면 반드시 다른 길이 생기게 마련이다. 미련하게 않되는 곳을 끝까지 한번 가보겠다고 밀어붙이다가는 시간만 축내는 꼴이 되니 주의해라. 밧줄은 괜히 있는 것이 아니다.

사진 A. 낙타의 등장. 참 졸려운 눈을 가진 낙타이지만 말은 잘듣는거 같다

도중에 낙타가 등장하기도 한다(사진 A참조). 잘 쉬고있는 낙타를 한번 건드려 보자. 등에 타면 낙타는 반응을 보일 것이다. 낙타의 입에서 무언가가(?) 튀어나오는데 적을 요리하는데는 적격이다. 낙타 앞에서 바지가 훌렁 내려가는 모습을 보여야했던 사람의 심정을 한번 생각해 보자.

쳐다본다고 뭐가 나오나? 영영 갈 수 없는곳. 그러게 살피며 다녀야지

어느 스테이지를 막론하고 이곳저곳에 은밀한 장소가 가득차있다. 지도가 넓다보니 그런 곳을 무심코 지나치기가 일쑤지만 주의를 기울여 찾아보는 것도 유익할 것이다. 한번 지나쳐버리면 영영 못돌아가는 곳도 많다. 특히 그곳에 아이템이 쌓여있다면 더욱 안타까울 것이다. 놓친 떡이 더 커보인다는 말이 있지 않은가.

사진 B. 알라딘은 철봉술을 언제 배웠지?

철봉은 알라딘의 뛰어난 주특기중에 하나이다. 사진 B와 같은 곳에서 철봉을 만나게 되는데 한번 실력발휘를 해보자. 그런데, 이 철봉은 좀 특이하다. 말랑말랑한 철봉이래서 알라딘이 튀어오르기에는 더욱 유리하다. 이걸 철봉이라고 해야하나? 경쾌한 철봉에서의

도약은 보는 이로 하여금 시원하게 만들 것이다. 반짝반짝 빛나는 철봉, 보기만해도 벌써 튀어오르고 싶은 마음이 솟구친다.

램프가 작열하고 있다

게임 중간중간에 램프가 등장한다. 생김새는 남루하지만 참 쓸만하다. 램프를 치면 폭발을 한다. 아주 시원스럽게. 주위의 적들은 모두 전멸할 것이다. 이 세계에는 도대체 이런 신기한 램프가 얼마나 많은걸까? 나는 다치치 않고 적들만 다치다니. 어찌보면 불공평한 거 같기도 하다.

사진 C. 기둥같은 나무봉. 아주 미끄럽다. 불이라도 한번 붙여봤으면……

길이 끊긴 곳에 아슬아슬하게 디딤판이 있을 것이다(사진 C참조). 외나무 봉에 달랑 붙어있는 디딤판이 왠지 불안해 보인다. 역시나, 밟으면 곧 무너져 내리는구나. 이런곳이 한 두군데가 아니다.

여기는 아주 기초적인 곳. 모양은 다르지만 같은 작용을 하는 것이 여러 스테이지에 걸쳐 존재한다. 이곳에서의 생명은 순발력. 어물어물하다간 낭패를 보고만다.

나무타기(?)도 알라딘의 특기였던가?

나무건 줄이건 알라딘은 뭐든지 잘 탈 수가 있다. 게다가 한손으로는 매달리고 한손으로는 칼질도 할 줄 안다. 어느 스테이지에 나타나는 구조물이든 알라딘에겐 길로 이용될 수 있다. 나무를 타다가 떨어지지 않게 조심한다. 나무타기와 병행해서 위, 아래를 조사해볼 수도있다. 고개를이리저리움직여 보자. 이곳에서 점프는 금물.

전진하자 사막으로

노란 태양이 작열하는 사막. 이곳에서의 임무는 스캐럽을 찾는 것이다(SCARAB-옛 이집트의 갑충석. 딱정벌레 모양으로 조각한 보석. 그 바닥 평면에 기호를 새겨 부적 또는 장식품으로 썼음. 동아 신 콘사이스 영한사전 '85년판-역자주). 사막치고는 부유한 곳이다. 야자수도 많이 자라고 오아시스도 있고, 어찌보면 이상야릇한 곳이다. 아니 좀 수상하다고나 할까?

사진 A. 사막에 돌담길이! 틈새 밑에는 가시가 돋혀있으니 조심해야한다

이곳엔 돌담길이 많다. 돌담길은 미로같이 구성되어있다. 숨은 통로도 많이 존재한다. 사진 A는 돌담길의 처음 부분이다. 사진과 같이 점프해서 들어가게 되면 절벽 중간에 위치한 샛길로 빠지게 된다. 그 통로는 이렇게밖에 지날 수가 없다. 물론 통로에는 아이템이 가득하다. 머리를 조금만 쓰면 얻는 것이 많을 것이다.

사진 B. 알라딘은 야자나무도 탄다. 자세가 좀 불안해 보이지만

길이 막히는 곳에 야자나무가 있다. 역시 그것을 이용해라. 사진 B에서 야자나무를 타기 위해선 뼈도 밟아야 한다. 다른 뼈에는 오를 수 없지만 이 뼈에는 가능하다. 야자나무는 그리 튼튼하지가 못하다. 풀잎으로 되어 있기 때문에 알라딘을 지탱하기에 좀 부족하다. 미끌어 떨어지기전에 빨리 옮겨 타야한다. 나무에서 허우적대서야 어디 공주를 구할 수 있겠는가.

알라딘이 어디있는지 찾아봐라

한손으로 칼질도 참 잘 한다. 알라딘이 새털을 다 뽑아버린건지 새가 칼에 놀라 털이 빠진건지는 잘 모르겠다

사진 C. 이런 곳이 있었다니……

가다보면 기둥에 몸이 가리는 곳이 나타난다. 이곳이 비밀통로. 점프를 하면 공중부양이 가능해진다. 바닥에 구멍이라도 나서 공기가 새어나오는가보다. 보부상은 이곳에까지 따라온다(사진 C참조). 지금 보부상은 두손을 모아 손끝을 뾰족하게 만들고 있다. 아니, 뒤에서 공격을 하려 하다니! 알라딘이 위험하다!

이것이 스캐럽이다

스캐럽은 공중에 둥실둥실 떠있다. 그리고 그것을 가지려하면 자꾸 도망을 간다. 반짝거리는 스캐럽을 보고있으면 더욱 가지고 싶어진다. 자꾸 연기를 내뿜으며 도망치는데 어디까지 도망치나 한번 갈 때까지 가보자.

사진 D. 아부가 이런 곳에. 어떤 사람이길래 원숭이한테 당하고 사는지…

오랜만에 만난 아부가 반갑기 그지없다(사진 D참조). 정말 지능이 좋긴 좋은가보다. 사람을 이기다니, 저 몸집으로. 아니면 저 사람의 지능이 떨어지는건가? 이곳은 분명 사막이다. 그런데 저기에 보이는 붉은 천막은 무엇인가…

아그라바 거리의 지붕 꼭대기

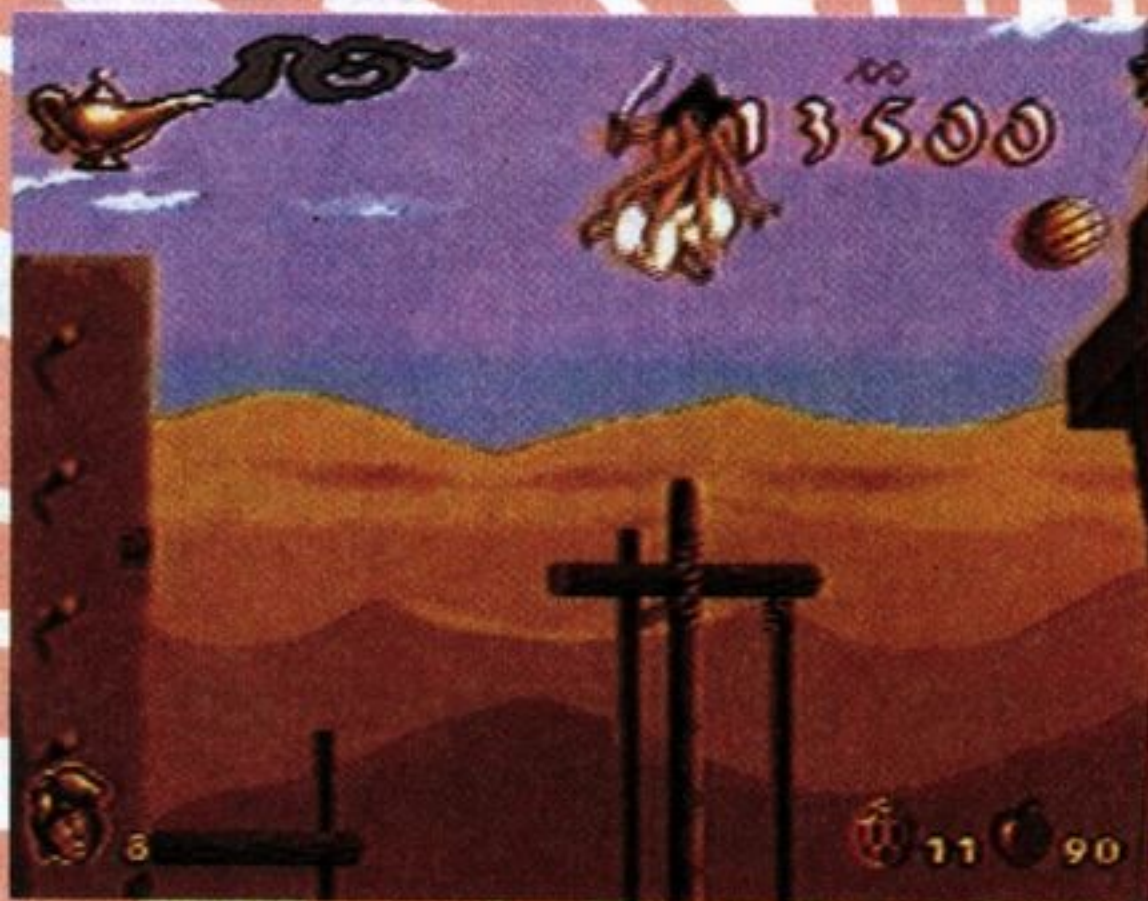
낯익은 곳이다. 여기는 다시 아그라바이다. 이번엔 이 거리의 지붕을 주로 돌아다닌다. 전의 아그라바 거리보다 재미있는 구조물이 더 많다. 이곳엔 마법의 로프가 있다. 로프를 움직이려면 마법의 날라리가 있어야 하는데 아무 날라리나 되는게 아니고 날라리마다 정해진 로프가 있다. 그 날라리를 지니면 해당하는 로프는 언제나 이용할 수가 있다.

마법의 로프라서 그런지 빛이 나며 아름답다. 속도도 빠르다.

이곳에는 보스가 2명이나 존재한다. 첫번째 보스는 땅딸보인데 칼을 아주 잘 다룬다. 칼을 맞받아치면 튕기는데 보스는 자신의 칼을 맞고도 상처를 입는다. 이리저리 잘도 돌아다니는데 이 정도는 쉽게 통과해야 한다.

나중엔 더욱 심하니까. 두번째 보스는 키가 작지 않다. 그런데도 오히려 비겁하게 벽뒤에 숨어서 통나무로 공격을 해온다. 이럴 때 링고가 적격이다. 타이밍을 잘 맞춰서 던지면 얼마 안맞고 쓰러질 것이다. 별것도 아닌 것이 보스라고 버티고 앉았으니……

로프를 타고 올라간다. 썩은 밧줄이면 어떡하나

줄을 타고 내려가는 알라딘

이번 스테이지의 마지막 보스. 통속에 술이라도 들었을까?

술탄의 토굴

점점 공주에게 다가가고 있다. 술탄은 회교국의 군주를 가리키는 말로 원발음은 설턴. 술탄성의 지하토굴은 아주 화려한 곳이다. 그리고 또 음침하다. 마치 지하감옥과 같은 곳. 분위기에 맞게 적들도 이상한 것들만 나타난다. 해골이니 박쥐니. 해골은 자기 머리하고 폭탄도 구별을 잘 못하는 녀석이다. 하긴 뇌가 다 빠져나갔으니 …… 결국 폭탄은 터지고 비참한 최후를 맞이하지만 별로 불쌍하진 않다. 자업자득이니까.

해골의 등장. 머리를 손으로 거머쥐고있다. 터질 때 파편 뼈다귀를 맞지 않도록한다

이곳엔 거추장스런 구조물이 3개가 있다. 하나는 철퇴, 또 하나는 볼록벽. 철퇴는 벽에 매달려서 흔들거리는데 보기엔 멋지다. 하지만 한대 맞아보면 제정신이 돌아올 것이다. 철퇴밑에서 엎드리면 맞지 않는다.

볼록벽은 나왔다 들어갔다 하는 아주 얄미운 벽이다. 일정한 간격을 두고 들락날락거리는데 그것을 밟고 오르기가 상당히 귀찮을 것이다. 하지만 별 수 있겠나, 공주를 위해서인데 마지막 구조물은 쇠꼬챙이.

철퇴. 원근감있게 움직인다

볼록벽. 맨 마지막 벽에서 떨어지면 정말 눈물나지

미궁의 동굴

이번엔 물이 고여있는 동굴. 이곳의 목적은 보석을 들고있는 상을 처리하는 것. 여기에는 특히 가시가 많이 돋아나있다. 물도 많으니 빠져죽지 않도록 조심해야 한다. 중간에 돌을 든 석상이 나오는데 묘한 자세를 취하고 있다. 알라딘이 석상의 반대편을 보고 있으면 계속해서 돌을 던지는데 그 광경을 포착, 꼬투리삼아서 석상을 없앨 수 있다. 그냥 아무 이유없이는 없앨 수 없다. 그것이 이 동굴의 법칙인가보다.

여기에 반갑게도 보스가 기다리고 있다. 보스는 보석에 상당한 애착을 갖고있는지 4개나 되는 팔로는 모두 보석을 움켜쥐고 있으며 꼬리로 칼을 휘두를 뿐이다. 이 보스에게는 특기가 있는데 바로 순간이동이다.

자신의 힘이 아니고 기계의 힘을 빌리는 것이라서 기계사이에서만 워프가 가능하다. 뭐 이 정도 보스야 매니아라면 한 손으로.

보석을 든 사람의 석상. 붉은색이 왠지 마법에라도 걸린 듯하다. 칼로 때려도 된다

돌을 든 석상. 마지막 술탄의 성에서는 상당히 많이 출현하게 될 것이다

보스의 출현. 보석을 먹었는지 아랫 배가 불룩하다

이곳에서 탈출하려면 램프를 얻어야 한다. 램프는 아주 신성한 곳에 보관되어있다. 램프를 얻으면 안좋은 일이 일어날지도 모른다. 그래도 공주를 얻기 위해선 램프가 꼭 필요하다.
일단은 훔치고 보자.

신성한 램프의 모습

생사의 탈출

이제부터 본격적인 게임의 시작이다. 게임 매니아들에겐 이 정도는 돼야 재미를 느낄 수가 있을테니까. 바꿔 말하면 게임이 어려워졌다는 것이다. 역시나, 램프를 훔친 것이 화근이었다. 그래도 어쩌나, 공주가 눈앞에 있는데…… 이 동굴을 빨리 탈출하지 않으면 않된다. 왜냐하면 등뒤에서 돌이 굴러 떨어지니까. 그것도 집채만한 돌덩이가.

돌에 깔리면 아픔을 느낄 틈도 없이 그냥 죽어버린다. 잠시도 쉬지말고 달려야 한다. 또 너무 달리는데만 열중하면 용암 속에 빠질 수도 있으니까 조심해야 한다. 달리기만 할 수도 없고 또 멈칫했다간 그대로 직사이고… 거리를 잘 재가면서 뛰어야 한다. 여기선 정말 기술로 승부를 내는 수밖에 없겠다.

가장 어려운 부분. 돌에 압도당해서 빨리 점프하고 싶은 충동심이 생기겠으나 참아야한다.

융단을 타고서

역시 어려운 코스이다. 구성은 아주 단순하다. 그냥 융단을 타고 장애물을 피하기만 하면 된다. 하지만 그것이 너무나 가혹한 것이다. 점프도 필요없고, 단지 위아래로 움직이기만 하면 되는데 말이다.

각종 아이템들도 즐비하지만 무엇보다 목숨이 먼저이다. 처음엔 천천히 가게되는데 뒤에서 덮쳐오는 용암파도 때문에 빨리 달리지 않으면 않된다. 양탄자의 속도는 무서울 정도로 빨라지는데…… 화면상에 지니의 손이, 나타나는 장애물을 경고해주지만 너무 빠르기 때문에 알고도 죽기가 일쑤이다.

이 장면은 예전의 올림픽게임을 연상케한다. 순간적인 순발력이 이번 스테이지의 생명이라 하겠다.

융단이 빠른가 용암이 빠른가

램프 속에서

이게 어찌된 것인가. 램프 속에 들어와있다니. 이유야 어쨌든 빨리 지니를 찾아야 할텐데…… 일단 앞으로 나아가보자. 지니의 꼬리가 램프 안을 가득 메우고 있을 것이다. 꼬리는 미끌미끌해서 자꾸 빠지려 하니까 조심해야한다. 계속 가다보면 어딘가에서 길이 막힐 것이다.

조금더 가다보면 또 하나의 난관에 부딪힐 것이다. 허허벌판에 풍선만이 둥둥 떠다니는 곳. 다행히 풍선은 잡을 수 있지만 약간만 틀어져도 풍선을 놓칠텐데 길은 왜 이렇게 긴지.

정확한 타이밍만이 알라딘의 목숨을 구제해 준다. 이렇게까지 해서 공주를 꼭 구해야 할까?

아래로 굴이 나있다. 여기만 피하면 돌은 밑으로…

이곳엔 돌이 한참 나타나지 않지만 업쨍대다간 당하고만다.

이곳에선 손바닥이 내려온다. 화살표의 의미가 이거였구나!

풍선을 타고 건너야하다니. 게다가 풍선은 거꾸로 흐르는데……

그래도 가까스로 지니는 찾을것이다. 기껏 찾았더니 누워서 실실 웃고나 있고. 누구는 죽을 고비를 몇번이나 넘겼는데. 그래도 어쩌겠냐, 공주가 눈앞에 있는데. 지니에게 부탁을 해서 자파에게로 날아가자. 죽기살기로 여기까지 왔는데 포기할 수는 없다.

드디어 지니를 찾았다. 이제 술탄의 궁전만이 남았다

술탄의 궁전

이곳이 술탄의 본거지란 말인가! 정말 화려하다. 얼마나 많은 부정을 저질렀기에…… 혹시 공주가 이것을 보고 반하지나 않았을련지 걱정스럽다. 역시 마지막이니만치 적들의 공세는 대단하다. 궁전도 엄청 크거니와 적들의 수효도 막대하고. 대신 아이템들은 나와주니 다행이다.

여기서는 죽음을 무릅쓰고라도 링고를 많이 모아야 한다. 그리고 졸개들한테는 사용을 하지말고 아껴둬야한다. 왜냐면 자파를 위한 선물이 될테니까.

궁전의 내부. 멋진 대리석질감의 기둥은 보는 이를 황홀하게 만든다. 대리석에 반사되는 빛이 정말 인상적이다

중간에 자파의 심복을 만나게 되는데 열심히 톱니바퀴를 돌리고 있다(사진 A참조). 이놈을 본 이상 살려둘 수는 없다. 이 녀석은 맞아가면서도 계속 톱니바퀴만 돌리고 있는 걸 보면 거기엔 무슨 이유가 있음직한데…… 이 녀석이 가끔 톱니바퀴에 끼는수가 있는데 그러고도 살아남는 것을 보면 여간 신통치가 않다.

사진 A. 자파의 심복 이아고. 실내장식이 뛰어난 방이다

이제 마지막 보스, 자파를 만날 차례이다. 융단의 도움으로 자파에게까지는 오지만 그 다음은 나만의 힘으로 해결해야 한다. 자파를 상징하는 뱀으로 장식된 방에서, 사치스런 황금장식을 감상해보자. 아무래도 자파는 실내장식에 일가견이 있는 것이 틀림없다. 아니! 지금 이럴 때가 아니다. 빨리 자파를 처리해야한다.

자파는 마법을 써서 주인공을 자신에게로 끌어당긴다. 자파에게 닿게되면 큰 상처를 입으므로 조심하도록 해야한다. 방의 양끝 주위에 붙어있으면 일단은 자파의 인력권에서 벗어날 수가 있다. 자파를 공격하려면 칼가지고는 않된다. 쓸모없었던 링고가 드디어 활약할 때가 온 것이다. 자파는 체력도 좋아서 왠만큼 맞아가지고 죽지않는다. 그러니 링고를 헛되이 버려선 안된다. 자파의 모습이 지금은 점잖치만……

강한 인력을 발산하는 자파

드디어 자파의 본 모습이 나타났다. 실내장식이 왜 그랬는지 알만하다. 불에 휩싸인 코브라, 상당히 강렬해 보인다. 그의 모습과 같이 공격 또한 강렬하다. 바닥에는 불길이 지나가고, 밟는 곳엔 불기둥이 솟고.

자파는 칼로 공격해가지고선 어림도 없다. 또 링고를 던질틈도 주질 않는다. 하지만 우리의 알라딘이 어디 이정도로 기가 죽을 사람인가! (알라딘의 체면을 세워주기 위해 힌트를 좀 주겠다).

위에서 공격할 경우 솟아오르는 불기둥에 데지 않도록 빠른 점프를 해서 받침대사이를 건너다닌다. 이러면 우선 불길은 피한다. 그런 가운데, 자파쪽으로 점프함과 동시에 링고를 던진다. 링고를 늦게 던지면 자파 뒤로 훌렁 넘어갈 수가 있으니 점프하자마자 던져야한다. 이렇게 끈기있게 버티면 자파도 어쩔수 없겠지… 하고 생각할 때 당신은 링고를 다 써버리게 될 것이다.

앞이 캄캄하다. 그래도 뜻이 있는 곳에 길이 있나니! 어디선가 링고가 나타난다. 역시 끈기있게 불기둥을 피해가며 기다렸을 때만 가능하다. 다시얻은 링고를 이번엔 낭비하지말자. 그랬다간 공주와의 키스신을 보지 못할테니까……

자파의 본모습. 멋진 배경에 한눈을 팔다간 그대로 공주와 생이별이다

얍
오-예

글 : 박병호/만화 컬럼리스트

대한민국군, 일본과의 전투에서 승리!

1월 24일 새벽, 대한민국과 인도네시아의 연합전투 함대의 함포가 1시간 동안 수천발의 포탄을 마노크와리 해변에 쏘아댔다. 한국 마루쿠 파병대 주력부대인 '단군부대'소속 3천 병력은 마루쿠 공화국 경비 병력과 일본 육상 자위대가 공동으로 펼친 저지선은 그 자리에서 무너졌다. 불과 3시간 여만에 한국은 거점을 탈환하고 일본 자위대 병력은 궤멸당한 채 도주해갔다. 이것이 바로 '제 2차 태평양 전쟁'의 서막을 연 '마노크와리 전투'의 서막이었다.

이상이 현재 「일간 스포츠」에 연재중인 화제작 「남벌」에서 묘사된 한국군의 첫 전투의 모습이다. 스토리작가 야설록과 만화작가 이현세의 공동작품인 남벌은 일본이 동남아시아에의 침략을 호시탐탐 노리다가 병력을 파병하는 데에서부터 시작되고 있다. 그 과정에서 인도네시아의 한국인 근로자들이 일본인들에 의해 박해당하고 심지어는 학살당하기까지 한다.

참다참다 못해 드디어 대한민국 정부는 인도네시아를 침략하고 있는 일본군에 대해 공격을 개시하게 된다. 그러나 한-일 관계는 전쟁을 시작해서 이기고 지는 것만으로 깨끗하게 끝낼 수 있는 것이 못된다. 마노크와리 전투에서 347명의 일본군인이 전사하자, 즉시 재일교포에 대한 보복이 일본 국민 개개인에서부터 정부에 이르기까지 다양한 형태로 벌어진다.

예전에 필자가 작가 이현세를 만났을 때 '한국군이 일본 땅에 태극기를 꽂는 작품을 그리고 싶다'고 속마음을 털어놓은 적이 있었는데, 그의 말이 1년가량의 시간이 지난 지금, 드디어 실현되려는 듯하다.

한국과 일본의 대결을 다양하게 묘사

작가 이현세로 말하면 이미 「판게아」, 「사자여 새벽을 노래하라」 등에서 한국과 일본의 싸움을 묘사해왔다. 항일투쟁을 근대사를 조명하는 시각에서 내려다본 「사자여…」는 상당한 역사 자료가 동원되었기 때문에 만화 대본소에 첫 선을 보였을 때 대단히 큰 반향을 불러일으켰었다.

「판게아」는 일본 열도가 침몰하게 될 위기에 처하자 지층의 움직임을 억지로 바꾸어 일본 대신에 한국-중국 등이 침몰하도록 만들려고 든다. 이러한 일본의 음모를 주인공 오혜성이 일본 특수부대와 처절한 사투를 벌여가며 히말라야 산맥 지하에서 수폭을 폭파, 아시아 각 나라를 구하고 일본을 멸망시킨다는 것이 주된 줄거리

「침묵을 노래하는 새」는 계속 일본에게 빼앗기고 유출되고 있는 한국의 문화재들을 역사학자이자 유적발굴 전문가인 오혜성이 되찾는다는 이색적인 내용이다. 불법적인 경로로 한국의 각종 문화재를 밀반출하는 일본 '오꾸라 콜렉션'의 창고에서 한국 주요 문화재들을 모두 훔쳐내는 대목은 이 작품의 클라이막스다.

그 외에도 이현세의 작품들 중 상당수가 우리들의 민족의식을 자극하는 한일 대결을 그리고 있다.

한일 감정 해소의 올바른 길?

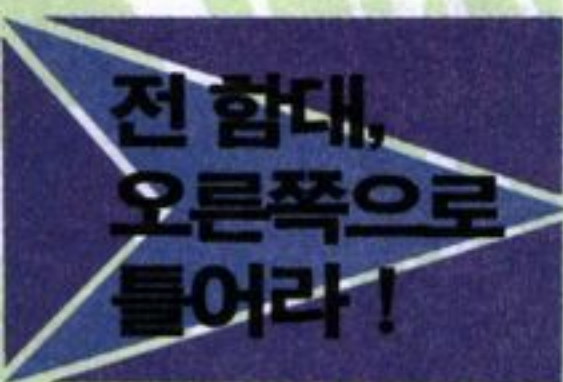
한국인들은 40년이 넘는 일본의 지배에 대해 상당한 컴플렉스를 가지고 있으며, 이것이 일본인에 대한 악감정으로 나타나고 있는 것이 오늘의 현실이다.

'한국 군인의 군화가 일본 땅을 밟는 장면이 나온다면 한일 감정의 해소에 도움이 될 것입니다'라고 이현세는 필자에게 말했었다. 요는 카타르시스에 의한 효과를 기대하겠다는 것이다.

그러나, 그의 작품들을 보고 있노라면 '한일감정 해소'보다는 오히려 역효과를 거둘만한 장면들이 많이 있어 걱정되기까지 한다. 어떤 독자는 '이게 무조건적인 반일감정 해소입니까? 반일무드 조성하는 거지'라고까지 말한다. 「남벌」은 확실히 재미있는 작품이기는 하나, 작가가 신경을 더 써주었으면 하는 아쉬움이 남는 작품이기도 하다.

명작 스테이션

은하영웅 전설(2회)

1 미끼가 된 자도, 미끼를 내보낸 자도, 미끼를 건네받는 자도 모두 긴장하고 있다

전 함대, 오른쪽으로 틀어라!

"도대체 어쩌자는 거야? 그야말로 '날 잡아잡수'하고 오는 거 아니야?"

지난 번에 레그니츠아에서 자신의 함대를 거의 전멸시켰던 바로 그 함대라는 사실은 파에터 장군도 알고 있었다. 제국군의 전함으로서는 보기 드문 순백색의 기함(사령관이 타는 전함) 브륜힐트가 있었기 때문이다.

완전히 파에터의 눈 밖에 벗어난 천재 전략가 양 웬리는 후배 더스티 아텐보로와 함께 파에터의 뒷편에

2 "전 함대, 오른쪽으로 틀어라!"

서서 이야기를 주고받고 있었다.

"그래도 안심해서는 안돼. 지금 저 함대를 이끄는 것은 하얀 전함의 사령관이니까. 그렇지만…"

"왜 그러세요? 선배님."

"그렇지만 아무래도 움직임이 이상해. 혹시… 적군 내에서도 서로 시기하고 다투느라고 저 하얀 전함의 사령관에게 무리한 명령을 내린 것일 지도 몰라."

양 웬리의 말에 따르면 이런 식으로 하얀 전함의 사령관을 죽여버리고 만다면 제국군은 유능한 인재를 잃는 결과를 낳게된다는 것이다. 그러는 동안에도 제국군의 좌익 부대는 점점 가까이 오고 있었다.

"그렇지만…"

'예술가 장군'으로 통하는 메크링거가 나섰다. 메크링거는 수채화와 피아노 연주에 소질이 있었는데, 그의 예술적 재능 외에는 장군으로서 훌륭한 두뇌를 가지고 있었다. 그는 지금 라인하르트의 작전 참모로서 브륜힐트에 같이 타고 있다.

"이대로 전진하는 것은 너무 위험하지 않을까요?"

그의 말을 라인하르트의 부관인 지그프리드 키르히아이스가 받았다.

"작전 참모님, 장군님께는 생각이 따로 있습니다."

라인하르트는 소년 시절부터 친구였으며 그에 못지 않게 두뇌가 뛰어난 키르히아이스라는 붉은 머리칼의 사나이를 부관으로 두고 있었다. 둘은 이심전심, 서로 말을 하지 않아도 서로의 생각을 알 수 있을 정도로 마음이 맞는 친구였다. 키르히아이스가 가지고 있는 삶의 목표는 라인하르트를 도와 황제를 물리치고 자신에게 있어 존경의 대상이었던 라인하르트의 누님을 구해내는 것이었다.

키르히아이스의 말을 듣고 메크링거의 머릿 속을 무엇인가가 반짝하고 스쳐지나갔다.

"설마, 그 수법을…"

"과연 작전 참모로군. 내 생각을 눈치채다니."

라인하르트가 칭찬했다.

"너무 위험하지 않습니까?"

"그럼, 이 방법 말고 우리 함대를 구해낼 수 있는 다른 길이 있는가?"

메크링거는 잠시 생각했지만, 역시 라인하르트의 말이 옳았다.

"…아뇨, 확실히 이 길밖에 없군요."

이제 뮤켄베르가 등이 이끄는 본대(총사령관이 있는 중심 부대)도 동맹군과 거리가 상당히 가까와졌다. 곧 사정거리(총이나 대포를 쏘아서 맞출 수 있는 거리) 안에 적이 들어온다는 보고에 뮤켄베르가는 '좌익 함대에는 신경쓰지 말고 반란군과 싸우도록' 명령을 내렸다.

그 순간이었다. 지금까지 침묵을 지키고 있던 라인하르트가 벌떡 일어서며 외쳤다.

"지금이다! 전 함대 오른쪽으로 틀어라!"

3 직속 상관의 명령을 따르는 미터마이어

4 좌익함대가 질서정연하게 오른쪽으로 진행 방향을 바꾸었다

5 경악하는 뮤켄베르가 원수

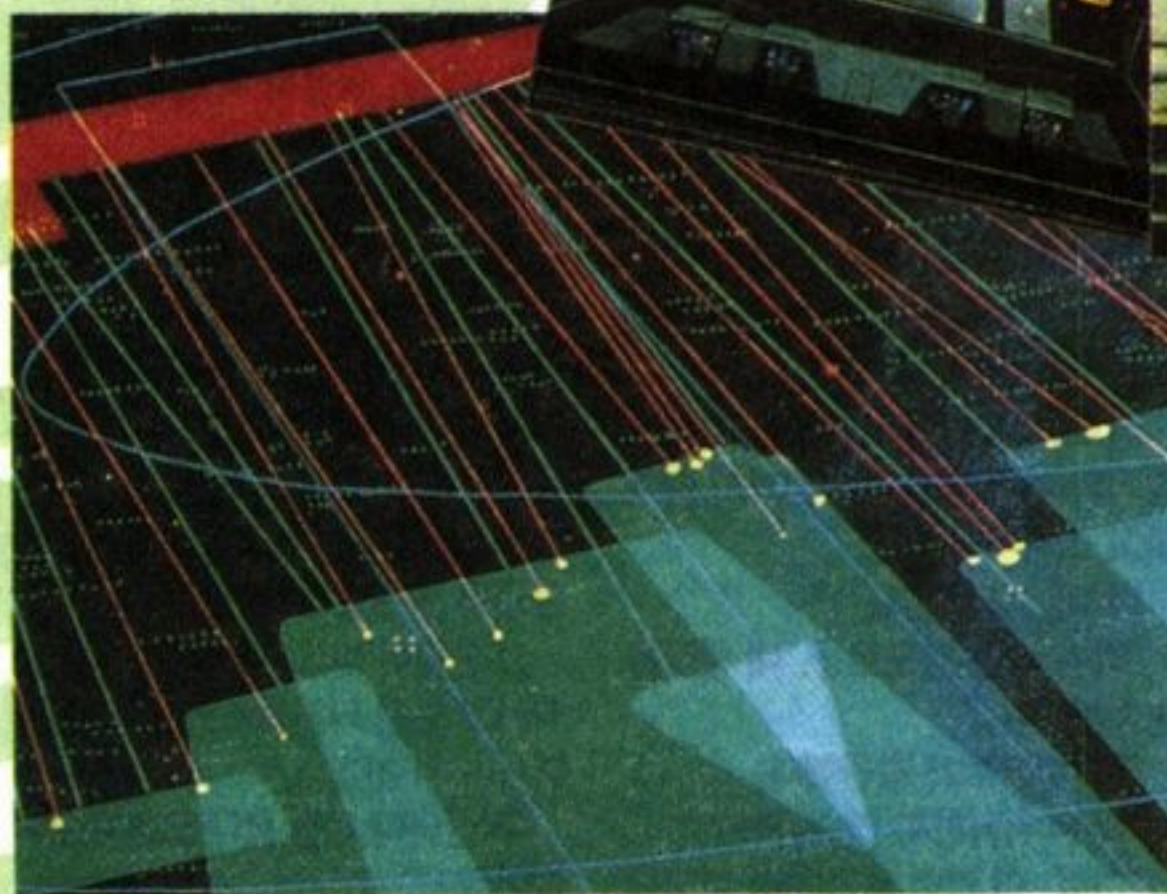
지금 공격해야만 합니다!

6 "지금 공격해야 합니다! 무슨 소리야, 이건 함정이야!"

정신이 번쩍 든 듯, 라인하르트 함대 내에서 부하들을 이끌고 있는 미터마이어와 로이엔탈이 그 명령을 모두에게 전달했다. 라인하르트가 타고 있는 백색의 귀부인 같은 전함, 브륜힐트를 앞장세우고 제국군의 좌익 부대를 오른쪽으로 방향을 바꾸어서 전진했다.

눈을 크게 뜨고 믿을 수 없다는 표정을 짓는 뮤켄베르가. 저 금발의 애송이 녀석은 도대체 무얼 생각하고 있는 것인가? 프레겔도 뮤켄베르가의 뒤에 서서 뜻밖의 상황에 대해 놀라고 있었다.

"도대체 적은 무얼 생각하는거야! 이건 그야말로 '쏘아 주십시오' 하는 거 아냐?"

파에터 중장이 말했다. 제국도 동맹도 전함을 제작할 때 주포가 있는 앞 부분에는 강력한 에너지 보호망을 만들어 두지만, 옆이나 위, 아래, 뒤쪽에는 그런 것을 두지 않는다. 그래서 싸울 때는 가능한 한 정면에 적을 두는 것이 상식이다. 그래야 적이 쏘는 광선이 날아와도 정면의 에너지 보호망이 막아줄 수 있는 것이다.

그러나, 지금 적의 좌익 함대가 오른쪽으로 방향을 튼 것은 제국군과 동맹군 사이를 횡진이라도 하듯이 가로질러 가는 형태로서, 보호망이 없는 옆구리를 동맹군에게 훤히 내놓고 있는 것 아닌가.

7 라일하르트 함대가 지나가자 제국군은 본진이 눈 앞에…

8 포화를 나누는 양군

"…아니지, 이건 함정이야. 함정임이 틀림 없어!"

"아닙니다, 지금 공격해야만 합니다!"

양 웬리가 끼어들어서 말했다. 양은 '제국군 내에서 다툼이 있고 미움을 받고 있는 장군을 없애기 위해 좌익 함대를 이상하리만치 앞으로 혼자 나서게 했다'는 자신의 추리에 대해 자신을 가지지 않고 있었다. 그러나, 갑자기 하얀 전함이 들어있는 저 함대가 저런 행동을 하는 것은… 그렇다, 외톨이가 된 하얀 전함의 사령관은 자신의 함대를 살아나기 위해서 지금 위험을 무릅쓰고 오른쪽으로 가는 것이다. 양 자기 자신이라도 그랬을 테니…

"무슨 소리야! 저것은 적의 함정이야, 지금 적을 공격하면 적의 술수에 말려드는 것이란 말야!"

"그렇지 않습니다!"

"입 다물어! 이 함대의 지휘관은 나야, 나란 말이야!"

양은 더 이상 말을 할 수 없었다. 파에터는 더 이상 양이 말을 하지 않자, 다음 지시를 내렸다.

"좋아, 적 함대가 거의 지나갔다. 이제 함대를 옆으로 돌려 적을 뒤로부터 공격한다!"

"그런 여유는 없습니다, 적의 본대가 눈 앞에 있습니다!"

라인하르트의 함대가 앞을 지나가는 것에만 신경을 쓰다가 저 멀리서 오는 적의 본대와의 거리를 미처 생각하지 못한 것이다.

9 뮤켄베르가의 기함 근처에까지 포화가 작렬한다.

10 "미끼로 내보낸 놈들이 가장 유리한 위치에 있다니…!"

11 싸움에 뛰어들 것인가를 생각하는 라인하르트

12 키르히아이스가 싸울 것을 진언한다

제국군도 동맹군도 라인하르트 함대의 상식 밖의 움직임에 넋을 잃고 있다가 이제서야 정신을 차리고 서로를 향해 포문을 열기 시작했다. 엄청난 양의 에너지가 두 군대 사이를 오가고 있었다. 라인하르트 함대는 그 치열한 싸움과는 관계가 없다는 듯이 전쟁터로부터 물러나 멀리 가고 있었다.

뮤켄베르가 원수의 전함 근처에

13 결심을 굳힌 라인하르트

서도 폭발의 빛이 여기 저기서 보이기 시작했다. 원래 총사령관의 전함은 안전한 곳에 있기 마련인데, 라인하르트가 자신의 뜻대로 움직이지 않고 갑자기 방향을 트는 바람에 엉뚱하게 전쟁의 상황이 흘러가버린 것이다.

"어떻게 이런 일이…!"

프레겔이 당황하여 말하자, 분을 삭이지 못한 뮤켄베르가가 말했다.

"미끼로 내놓았던 좌익 함대를 봐. 지금은 가장 유리한 위치에 가 있지 않은가! 이쯤 되고 보면 미끼가 된 것은 오히려 우리 본대다!"

라인하르트의 함대는 제국군의 우익 함대보다도 오른쪽에서 진열을 가다듬고 여유있게 동맹군을 공격할 준비를 하고 있었던 것이다.

"네, 라인하르트님."

키르히아이스는 어릴 때 친구였지만, 지금은 계급이 높은 라인하르트에게 말을 높이고 있다. 그렇게 하지 않으면 다른 사람들로부터 '라인하르트는 부관을 버릇없이 키워놓았다'고 라인하르트가 욕을 먹을 수 있기 때문이다.

"군의 높은 사람들은 내가 도와주더라도 기뻐하지 않을텐데."

"잘 아실텐데요, 라인하르트님은. 10명의 장군들이 미워하는 것도 도움을 받은 수백만의 군인들이 고마와할 것에 비하면 아무 것도 아니라는 사실을."

잠시 눈을 감고 생각하던 라인하르트. 이윽고 결심을 굳힌 듯, 그는 공격을 명령했다.

공격을 하느냐, 마느냐?

"지금 당장은 우리가 숫자면에서 유리합니다."

드와이트 그린힐이 로보스 원수에게 보고하고 있었다. 지금, 로보스 원수가 타고 있는 기함에서 각 함대의 사령관들을 모아놓고 회의를 하고 있는 중이었다.

"…그렇지만, 적에게는 상처 하나 없는 함대가 있습니다. 이 함대가 공격에 나서면, 우리는 완전히 지고 말게 됩니다."

화가난 로보스 원수가 소리를 질렀다.

"그러게 왜 저 함대가 우리 앞을 지나갈 때 아무도 공격을 하지 않고 있었는가?"

양 웬리로부터 공격하라는 말을 듣고도 무시했던 파에터 장군은 지금 로보스 원수의 꾸중을 들으며 뼈저리게 후회하고 있었다.

한편, 뮤켄베르가 원수가 있는 제국군 쪽에서도 라인하르트의 함대를 놓고 이야기가 오가고 있었다.

"확실히 우리는 밀리고 있어. 그렇지만 저 애송이 녀석의 함대에 포함되어 있는 전함의 숫자까지 계산한다면 우리는 이기고 있는 셈이 돼!"

"그렇지만 미끼가 되었던 함대가 우리를 위해 싸워줄까요?"

약간은 비웃듯이 프레겔 남작이 뮤켄베르가에게 질문을 했다.

"지금 이 상황에서 저 녀석에게 싸워달라고 부탁하는 것은 자존심 때문에라도 할 수 없지. 그냥 이대로 우리끼리 싸울 수밖에."

뮤켄베르가는 라인하르트 함대의 협력을 포기하고 있었다. 같은 때, 라인하르트는 전함 브륜힐트에서 키르히아이스와 말하고 있었다.

"우리가 어떻게 하느냐에 따라 모든 것이 결정되겠군."

14 곤혹에 빠진 동맹군 사령관 로보스 원수

15 드와이트 그린힐 대장이 양동작전을 세웠다

16 양동부대에 지원하는 양 웬리

양 웬리의 행동 개시

18 지원한 이유를 후배에게 털어놓는 양

17 더스티 아텐보로도 작전에 지원했다

"저 애송이 녀석, 건방지게 우리를 도와주겠다고?"

라인하르트 함대가 공격을 시작했다는 보고를 들은 뮤켄베르가의 입에서 처음 나온 말이었다. 라인하르트가 생각한 대로 그는 전혀 고마와하지 않고 있었다.

한편, 드디어 양쪽에서 공격을 함께 받게 된 동맹군은 위급해졌다.

"더 이상 기다릴 수 없습니다!"

그린힐이 책상을 손바닥으로 치며 말했다. 로보스가 물었다.

"무슨 생각이라도 있는가?"

"약간의 함대를 빼내어 적의 이젤론 요새를 공격하러 가는 것처럼 보이고서, 적이 물러가면 그 사이에 우리도 후퇴하는 겁니다."

"양동작전이란 말인가? 그렇지만 이젤론으로 가는 함대는 분명히 전멸할텐데, 누가 그 임무를 맡겠는가?"

그린힐도 여기에는 대답하지 못하고 고개를 아래로 떨구었다. 기껏 생각해낸 작전도 아무런 도움이 되지 않다니… 그 때, 양 웬리가 나섰다.

"제가 해 보지요."

얼마 후, 양 웬리는 엘레베이터에 아텐보로와 같이 타고 있었다.

"왜 너도 나와 함께 가겠다고 지원했어?"

"어차피 남아 있어도 죽는 것은 마찬가지니까요."

"저런, 나와 생각이 틀리군. 난 살아남을 생각인데."

"그리고 죄의식도 있었지. 레그니츠아에서 내가 좀 더 강하게 상승할 것을 주장했으면 많은 사람의 목숨을 구할 수 있었을거야. 조금 전에도 공격하도록 설득했어야 했는데 그러지 못했고."

이리하여 양 웬리는 자신을 포함

하여 단 3명만으로 양동작전의 부대를 이끌고 나섰다. 양 웬리와 더스티 아텐보로, 그리고 전함 율리시스의 늘슨 함장은 율리시스에 몸을 싣고 사람이 타지 않은 무인전함 몇 척과 함께 적의 뒷편에 있는 이젤론 요새 방향으로 떠났다.

로보스도 그린힐도 몇 백 명 쯤 되는 사람이 수 십 척의 배에 나누어타고 가야 한다고 생각했었는데, 사람을 희생시키는 것은 딱 질색인 양 웬리는 그러지 않았던 것이다.

"이제부터 시작이다!"

제국군 함대의 뒷편에 충분히 간 율리시스와 무인 전함들은, 아텐보로가 스위치를 누르자 사방으로 풍선을 발사했다. 풍선들은 사방으로 흩어져, 우주전함 모양으로 부풀었다. 이제 백 척도 넘는 풍선 함대가 생겨난 것이다.

"큰일났다! 이젤론으로 돌아가는 길이 끊어지고 말 지도 몰라!"

이젤론으로 가는 길이 끊어지는 것은 제국군의 파멸을 의미한다. 모두들 당황하여 후퇴하기 시작했다. 그러나, 정면의 동맹군 때문에 한꺼번에 뒤로 돌아서 가지는 못하고 머리를 동맹군을 향한 채, 뒤로 천천히 물러서고 있었다.

"양동 작전에 걸렸군, 전 함대 총공격이다!"

"문제는 얼마나 적을 속일 수 있는가입니다."

로보스가 신이 나서 명령을 내릴 때, 그린힐은 그의 주의를 환기시켜주었다.

23 혼란한 틈을 타 브륜힐트에 다가가는 양

24 전함 율리시스가 브륜힐트의 밑바닥에 달라붙었다

25 충격으로 놀라는 브륜힐트 수뇌부

26 "아래의 전함을 공격하라!"

다시 위기에 빠진 동맹군

"양동작전에 걸리다니, 어리석은 놈들."

라인하르트가 혀를 차고 미터마이어를 불렀다. 미터마이어는 이미 고속 전함 12척을 보냈으니 안심하라고 그에게 보고를 했다.

"겨우 12척만을?"

"그 이상 필요할까요?"

라인하르트는 미소를 지었다. 이 사나이는 어느 정도가 딱 필요한 것인가를 정확하게 파악할 줄 아는구나, 정말 훌륭한 부하다. 이런 생각에 흐뭇해진 것이다.

19 양동부대에게 속아 후진을 명하는 뮤켄베르가

20 미터마이어가 이미 고속 순양함 12척을 보냈다

미터마이어가 보낸 전함들은 풍선 전함들을 순식간에 전멸시켰다. 그 사실은 뮤켄베르가에게도 보고되었다.

"그래, 양동 작전이었단 말이지?"

긴장이 풀리면서 제국군은 다시

22 미터마이어의 전과에 만족하는 라인하르트

유리한 위치에서 동맹군을 공격하기 시작했다. 치열한 공격에 동맹군은 힘을 쓰지 못하고 차례차례 격침되어갔다.

그 와중에, 전쟁터를 뒤에서부터 빙 돌아서 라인하르트 함대 속으로 파고 든 동맹군의 전함이 있었다.

27 상관의 독주에 제동을 거는 함장 슈타인메츠

양 웬리를 태우고 있는 율리시스였다.

율리시스는 라인하르트의 브륜힐트 아래로부터 천천히 다가와 브륜힐트의 바닥에 몸체를 들이대었다. 아무도 예상하지 못했던 상황이었기에 모두 놀랐다.

"적 전함, 브륜힐트 밑에 접촉! 그러나 적을 공격하면 우리 기함도 부서집니다!"

보고를 들은 로이엔탈은 '쯧'하고 혀를 차고서는 조용한 목소리로 말했다.

"그야말로 인질이군. 공격 중지!"

미터마이어도 자신의 부하들에게 '아무도 쏘지 마라'고 명령을 내렸다. 갑자기 동맹군의 옆쪽은 광선 한 줄기 발사되지 않는 조용한 분위기에 휩싸이게 되었다.

"각하, 지금입니다. 총반격의 기회입니다!"

"무슨 소리야! 지금 공격해 봐라, 적의 기함은 무찔러도 복수심에 불타는 나머지 전함들이 우리를

28 "미안하네, 귀관의 말이 옳네

요절내고 말거야!"

머리가 단순한 파에터의 말에 화를 내는 로보스. 그는 '전 함대, 빠르게 후퇴하라'는 명령을 내렸다.

"키르히아이스, 나와 이 배 때문에 이기는 싸움을 놓쳐야 한단 말인가?"

"기… 기다려 주십시오!"

"아래의 전함을 공격하라!"

라인하르트가 이렇게 외치자, 저 아래에서 검은 구렛나루를 한 강직한 사나이가 벌떡 일어섰다. 브륜힐트의 함장, 슈타인메츠였다.

"각하, 본 함의 지휘권은 제게 있는 것으로 압니다. 각하는 함대 사령관으로서의 임무에만 전념하시기 바랍니다."

군인다운 힘찬 말씨였다. 그러나 아무리 옳은 말이라지만 부하로부터 이런 이야기를 듣고 참을만한 지휘관은 없다. 순간적으로 라인하르트는 놀랐지만, 이내 평정을 되찾고 부드럽게 말했다.

"미안하다. 함장이 말하는 대로다. 이 배의 지휘권은 함장 자네에게 있지. 두 번 다시 입을 함부로 놀리지 않도록 하겠네."

"…그럼, 배를 이대로 전진시키도록 하겠습니다."

라인하르트는 고개를 끄덕여보였다. 키르히아이스도, 메크링거도 라인하르트의 이 관대한 태도에 서로를 쳐다보며 고개를 끄덕였다. 이런 분이야말로 우리의 충성을 바칠만한 분이라는 생각이 두 사람 사이를 스쳐 지나갔다.

29 동맹군이 무사히 퇴각하자 물러나는 전함 율리시스

30 일단 하나의 싸움이 끝났다

31 라인하르트를 다시 평가하게 된 뮤켄베르가

이리하여 라인하르트 함대와 동맹군 함대는 포를 한 번도 쏘지 않고 그대로 스쳐 지나갈 수 있었다. 서로 '먼저 쏘기만 해 보아라, 우리도 쏘겠다'고 벼르면서 지나갔지만, 어느 쪽도 먼저 쏠 엄두는 내지 못했다.

"그래, 이제 우리도 가도록 하지."

율리시스에서 양이 말했다. 아텐보로가 인질을 풀어주면 우리가 위험하게 되지 않을까라고 물었다.

"나도 몰라. 그렇지만 괜찮을거야, 나라면 공격하지 않을테니까 말이야."

율리시스는 브륜힐트로부터 떨어져 빠른 속도로 앞서 간 동맹군 함대를 뒤쫓았다.

"적함이 물러갑니다. 공격할까요?"

"놓아둬. 다음에 또 싸울 기회가 있을테니."

이미 적에게 당한 것이다. 이제 와서 굳이 도망가는 적함을 공격해서 없애보았자 대단한 복수는 되지 못한다. 그래서 라인하르트는 적이 그냥 가도록 관용을 베푼 것이다.

"…끝났다, 하나의 싸움이."

피곤한 듯 라인하르트는 중얼거렸다.

서로의 이름을 안 두 영웅

무사히 살아 돌아온 양 웬리는 방에서 홍차를 마시고 있었다. 그는 커피를 싫어하고 홍차만을 좋아하는 버릇이 있었다. 혼자만의 시간을 즐기고 있는 그에게 아텐보로가 찾아왔다.

"녀석의 이름을 알았어. 라인하르트 폰 뮤젤. 제국군의 상급 대장인 모양이야."

한편, 키르히아이스는 라인하르트에게 보고를 올리고 있었다.

"우리 전함의 밑에 배를 댔던 적장의 이름을 알았습니다. 양 웬리 준장. 예전에 엘 파실의 영웅이라고 불리워지던 사나이입니다."

양 웬리는 예전에 제국군이 엘 파실이라는 행성에 쳐들어올 때 민간인의 탈출 작전을 멋지게 성공시켜 승진함과 동시에 영웅으로 떠받들어졌었다. 벌써 몇 년 전의 일이기는 하지만.

라인하르트는 훗날 자신의 최대 라이벌이 될 사나이의 이름을 중얼거리며 생각에 잠겼다. 그는 지금까지 제국을 어떻게 무너뜨릴 것인가, 자신의 누님을 어떻게 구해낼 것인가, 자신의 친구와 부하를 어떻게 보호할 것인가만 생각해왔었다. 그런데 새로운 요소가 눈 앞에 나타난 것이다. '강한 적이 나타나면 어떻게 맞설 것인가…'

양 웬리도 홍차를 마시며 창 밖에 보이는 우주 저편에 있을 적장의 이름을 나직이 불러보았다.

"라인하르트 폰 뮤젤…"

두 사람의 싸움은 이제까지 있었던 수많은 싸움의 하나에 지나지 않는다. 그러나 두 사람의 존재는 그 후 우주의 역사에 있어 누구보다도 커다란 위치에 자리잡았다. 한 사람은 은하제국을 무너뜨리고 신은하제국의 황제가 되었으며, 또 한 사람은 민주공화정치의 상징으로 남게 된 것이다.

32 양 웬리의 이름을 전해주는 키르히아이스

33 싸움 후 조용히 홍차를 즐기는 양

34 역사에 길이 남을 두 영웅의 첫 싸움은 이렇게 끝났다

국외 애니정보국

원더 페스티벌 '93과 JAF-CON '93

일본 최대규모의 개리지 키트 행사인 '원더 페스티벌'과 '저팬 환타스틱 컨벤션(JAF-CON)'이 개최되었다. 양 이벤트에 걸쳐 만화 주인공이나 로보트 등을 소재로 한 개리지 키트들이 쏟아져 나왔는데, 만화 산업과 밀접한 관계를 맺고 있는 플라스틱 모델 산업과 팬시 용품 산업 등이 선진국에서 이미 큰 시장을 형성하고 있는 점을 감안하면 우리도 만화 관련 산업에 눈을 돌려야하지 않을까 생각된다.

원더 페스티벌과 JAF-CON 등에 선을 보인 개리지 키트

개리지 키트의 특징은 보통 플라스틱 모델보다 정밀하다는 점과 희소성

에모우션이 내놓은 3 종류의 애니메이션 비디오

일본의 가장 큰 애니메이션 유통업체 중 하나인 에모우션이 3편의 작품을 비디오와 레이저디스크로 내놓아, 크리스마스 시장을 노리겠다는 야심을 보여주었다.

어린이 취향의 코미디물인 「SD 건담」 시리즈. 건담에 등장하는 모빌슈츠(로보트)와 사람들을 모두 귀여운 꼬마로 다시 디자인, 기상천외한 코미디를 펼치는 이 시리즈 중 지난 여름에 극장에서 개봉된 두 편이 나온다. 하나는 「SD 코만도 전기 슈퍼 G암즈」이고, 또 하나는 「SD 전국전 천하태평편」이다.

또 하나는 「기동전사 V 건담 2」로 5회부터 8회까지 수록되어있다.

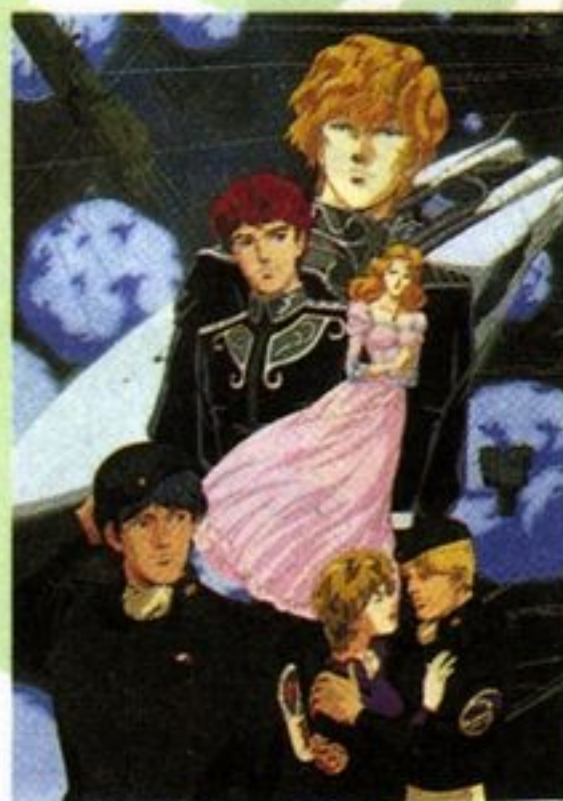
마지막으로 주목을 받고 있는 것은 오리지널 비디오 애니메이션(OVA)로 나온 「초시공세기 오거스 02」. 80년대 말에 「마크로스」가 히트하고 곧이어 현지 TV에서 방영되었던 「오거스」를 다시 만든 이 작품의 제 1편 「어리석은 자의 선택」은 12월 5일에 첫 선을 보였다.

주목받고 있는 「초시공세기 오거스 02」

코미디물 SD건담은 꾸준히 어린이들에게 인기

새로이 만들어지는 「은하영웅 전설」 영화

소위 '은영전 팬'이라면 잘 알겠지만, 소설 「은하영웅전설」의 애니메이션화는 극장 개봉작 1편과 몇십편의 OVA로 이루어져 있다. 라인하르트가 자유행성 동맹을 일단 점령하는 데에 성공하고 스스로 은하제국의 황제가 되는 부분까지만 만들고 1주일에 한편씩 제작되던 이 시리즈가 일단 중단되었었다. 잠시 휴식기간을 가졌던 '은영전'이, 이제 다시 연재를 계속할 예정으로 그 첫 작품을 극장용 애니메이션 영화로 만들었다.

제목은 「은하영웅전설-새로운 싸움의 서곡」으로, 소설을 기준으로 외전 제 1권에 수록된 제 2차 티어매트 전투와 본편 제 1권의 아스테이트 전투 사이에 있었던 싸움을 새로 그린 것이다. 소설에 없는 내용이라 원작자인 소설가 타나카의 감수를 받았다고 하는데, 90분 분량의 이 영화에 기대를 거는 이가 많은 모양이다. 개봉은 12월 중순.

12월에 선보이는 극장판 「은하영웅전설」은 소설에 없는 스토리를 담고 있다

「은하영웅전설」의 성우진. 외국에서는 성우에 대한 대우가 좋다

새로운 OVA, 「일곱 도시의 이야기」

서기 2088년, 지구의 지축이 90도 기울어져 지상의 인류는 전멸하고 달에 이주해 살고 있던 한 줌의 사람만이 살아남았다. 달에서 지구로 내려온 인류는 7개의 도시를 건설했는데, 이 일곱 도시의 융성을 두려워한 월면도시는 지상 500M를 나는 물체를 격파하는 시스템을 설치했다. 그 후, 일곱개의 도시들은 비행수단 없이 도시간 전쟁을 계속

하는데…

이러한 배경을 가진 소설 「일곱 도시의 이야기」을 영상으로 옮긴 동명의 OVA가 내년에 등장할 예정이다. 내년 3월 21일 출시 예정인 제 1편 북극해 전선은 아퀴로니아와 뉴 캐밀롯의 해상전을 그린다.

소설은 그런대로 인기가 있었는지 몰라도 「은하영웅전설」처럼 미래의 전쟁을 배경으로 한 영웅물이라는 점이 애니메이션 애호가들의 눈에 어떻게 비추어질 것인가가 가장 큰 변수다.

눈빛 하나만으로 적 1개 중대를 제압했다는 뉴 캐밀롯의 케네스 길포트

천재 전략가이자 천재 험담가로 알려진 아퀴로니아의 앨머릭 애스벌

아직도 인기있는 「드래곤 볼 Z」

한국쪽에서는 여러가지 사정으로 많이 가라앉았지만, 일본 어린이들에게는 여전히 인기가 높은 「드래곤 볼」의 TV 애니메이션 「드래곤 볼 Z」. 원작 만화의 내용을 따라 이제까지 주인공이었던 손오공이 죽은 후의 내용을 그리고 있는 「드래곤 볼 Z」는 이제 격투물 분위기에서 벗어나 명랑 학원물의 분위기를 띠고 있다.

지구를 지키는 전사 손오반(손오공의 아들)이 보통 청년으로 돌아와 학교를 다니는데, 평화가 돌아온 뒤인데도 불구하고 그의 주위에서는 여러가지 사건들이 벌어진다. 그 때마다 슈퍼 사이어인으로 변하여 준비해 둔 옷과 헬멧 등을 사용하여 '정의의 그레이트 사이어맨'으로 변장하여 활약한다.

사탄의 딸인 비델을 비롯하여 TV에서만 등장하는 캐릭터 엔젤라 등 개성적인 여성 캐릭터가 등장하는 것이 「드래곤 볼 Z」만의 특징이다.

"오반과 비델 두 사람이 사랑한다는 식의 내용은 넣지 않을테니 시청자 쪽에서 자유로이 상상하십시오. (웃음) 완전한 러브 코미디로 만들지는 않겠지만, 이전에 방송된 시리즈보다는 재미있게 만들 겁니다."라는 것이 어시스턴트 프로듀서 히루타 세이이치의 말이다.

평소의 손오반은 평범한 학생

같은 학교를 다니는 오반과 비델

오반의 비밀을 쥐고 있는 엔젤라는 억지로 오반과 데이트를 한다

'그레이트' 사이어맨으로 변장한 손오반

: 손오반과 아들의 모습. 옛날의 손오공 부자를 연상시키는 포즈다

「슬램덩크」, 높은 인기

농구 코트에 청춘을 건 사나이들

「슬램덩크」의 주인공, 사쿠라기 하나미치 (국내에서는 '강백호'로 통한다)

이 소녀가 농구선수를 짝사랑한다는 이유만으로 주인공은 농구를 시작했다

TV의 황금 시간대인 토요일 저녁 7시 30분에 현지에서 방송되는 「슬램 덩크」는 "가을에 새로 방영될 애니메이션 중 가장 기대되는 작품은?"을 묻는 설문조사에서 50.6%를 차지했으며, 첫 방송에서 같은 시간대에 방영되는 다른 프로그램의 시청율을 꽤 잠식했다고 한다.

V2 건담의 등장 !

카테지니아에게 붙잡혔다가 탈출한 주인공 우소, 베스파 측의 모빌슈츠 부대에 의해 위기에 빠진 우소를 구한 것은 V2 건담을 실은 최신 우주정 화이트 아크였다. 우소는 V2 건담을 조종하여 베스파의 추격을 뿌리치는 데에 성공한다.

이렇게 시리즈 제 29회에서 화려하게 등장한 새로운 모빌슈츠 V2 건담. 총 52회 방송될 예정인 이 시리즈에서 새로운 주역 메카닉이 등장했다는 것은 내용의 흐름이 크게 바뀐다는 것만을 의미하지 않는다. 이는 새로운 플라스틱 모델과 새로운 만화 포스터, 새로 디자인 된 V2 건담이 그려진 볼펜과 지우개 등의 판매도 의미한다. 역시 일본인들의 장삿 속은 철저하다.

새로운 모빌슈츠의 등장으로 V 건담도 점점 힘겨운 싸움을 하게 되었다

어머니인 뮬러와 재회하는 우소. V2 건담의 설계자가 바로 뮬러다

새로 등장한 '빅토리 투 건담'— V2 건담

지금까지 주역 메카닉이었던 V 건담

보다 길면서 유선형으로 디자인 된 V2 건담의 코어 파이터

극장판 세일러 문

만화보다는 TV 애니메이션으로 일본에서 대단한 인기를 얻었던「세일러 문」. 우리나라에서도 어느 만화 잡지가 수입하여 연재하기 시작했는데, 현지의 TV에서는 속편에 해당되는「세일러 문 R」을 방송하고 있다. TV에서의 인기에 편승하여 12월 개봉 예정으로「메이크 업! 세일러 전사」라는 작품이 만들어졌는데…

「메이크 업…」의 내용은 한 마디로 TV 시리즈의 총정리. "총정리판이라고는 하지만, TV 시리즈의 줄거리를 시간 축으로 끼워맞추지는 않았습니다. 다섯 사람의 세일러 전사들의 멋진 장면만을 선별하였으므로 TV의「세일러 문」시리즈를 모르는 분도 재미있게 볼 수 있습니다"라는 것이 담당 프로듀서의 말이다. 그러나 과연 이런 짜집기가 흥행에서 빛을 볼 수 있을까?

'세일러 전사'들의 싸우는 모습

이들이 바로 세일러 전사들—순정만화풍의 예쁜 주인공들 때문에 인기가 많다

국내 애니정보국

란마1/2

스토리라인

'하나'와 마을 축제 구경을 간 '세나'는 행운권 추첨장에서 갑작스럽게 「마을 주최 온천 참가권」을 받아 당황하게 된다.

우승자는 세계 각지의 온천중 가고 싶은 곳을 가게해준다는 것이다. 문득, 란마 생각이 난 세나는 기쁜 마음으로 란마에게 함께 참가할 것을 제안하지만 영문도 모르는 란마는 자세한 내용을 들어보지도 않고 한마디로 거절해버려 세나의 마음을 다치게 하고…

화가 난 세나는 '무스'에게 주천향에 갈 수 있는 참가권이 생겼다며 함께 가자고 제의한다. 갈은 참가권을 가지고 있던 '샴프'는 란마를 찾아와 참가권의 내용을 말해주며 함께 주천향에 가자고 한다. 주천향이란 말에 귀가 솔깃해진 란마 역시 거두절미하고 오케이다.

'요가' 역시 '세나'와 함께 가려던 계획이 무스로 인해 무산되어 '우경'과 함께 가게된다. 드디어 참가자들의 경기는 시작되었다. 주천향에 목을 메는 란마를 비롯하여 샴프, 무스, 요가 일행, 그들의 운명은?

장르 : 액션
발매원 : 대영팬더
문의 : 446—6630

볼트론

스토리라인

잃어버린 지구를 그리워하며 멀리 지구가 보이는 아루스 행성에서 오늘도 은하 수비대의 명령이 떨어지면 어디든지 날아가는 볼트론 특공대. 언제,어디서, 누가 어떻게 만들었는지 알지 못하는 전설의 로봇이지만 고향을 잃어버린 네명의 소년과 알루라 공주가 힘을 합치면 볼트론은 우주평화를 굳건히 지키는 수호신이 된다. 1부보다 더욱 박진감 넘치는 우주전쟁의 대서사시 볼트론 2.

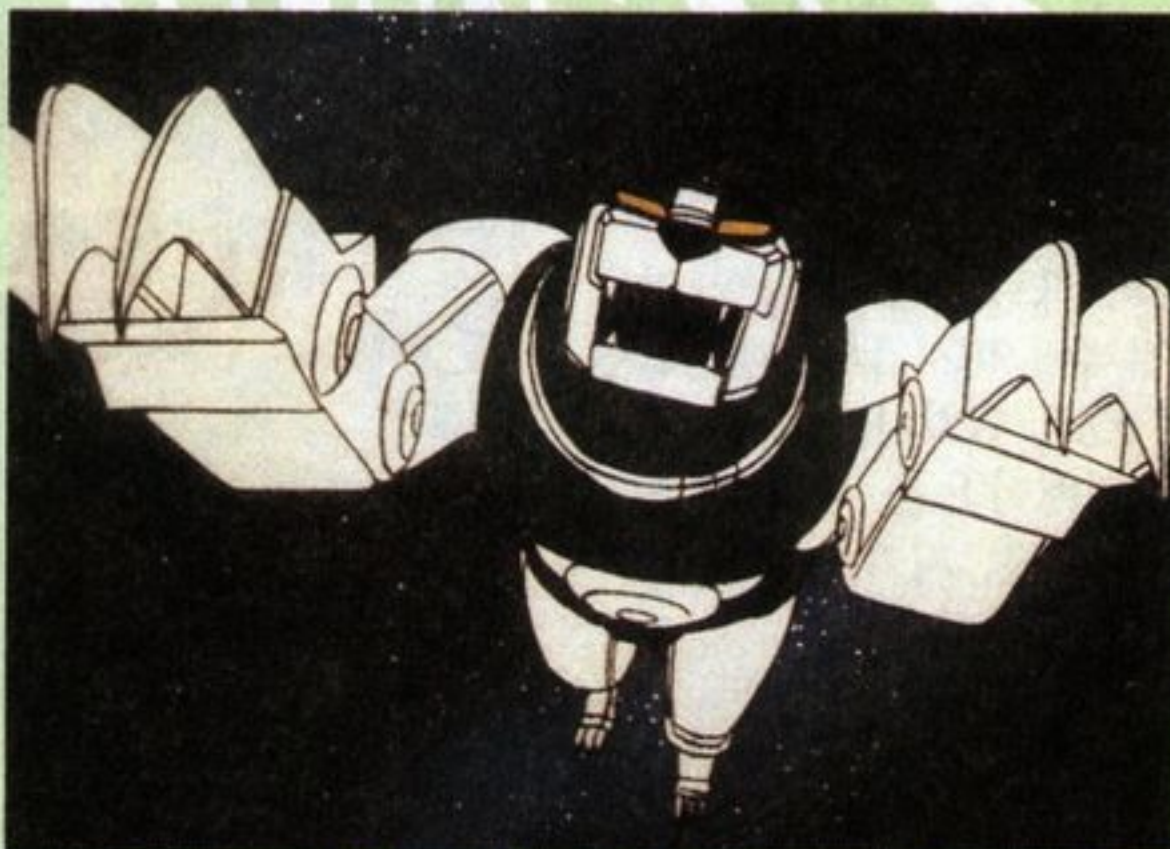
머나먼 미래 핵전쟁으로 지구는 멸망하고 만다. 지구인들은 은하계의 여러 혹성으로 뿔뿔히 흩어져 유랑의 삶을 살아가게 되고 지구의 용감한 소년들, 키스,랜스,헝크, 피지는 지구를 떠나 은하계를 떠돌다가 아루스 행성에 이르게 된다. 그곳에서 소년들은 아루스 왕국의 마지막 후계자 알루라 공주를 만나게 된다.

알루라 공주는 전설의 용사 볼트론을 조종할 이들과 볼트론 특공대를 조직하여 은하계를 악의 소굴로 만드려는 로토대왕의 무리에 대항해 싸운다. 우주 지배를 꿈꾸는 은하계의 악당 두목은 은하계의 각 행성에서 자신의 졸개들을 은하계의 각 행성에 심어넣고 은하계동맹 행성들을 하나씩 침공,자신의 세력을 확장해 나간다.

그중에 가장 악랄한 자가 바로 동행성의 자르콘 대왕이다. 자르콘 대왕은 마녀 해가가 만든 괴수로봇으로 주위의 행성을 공격하며 악행을 일삼지만 그의 아들 로토에 의해 왕좌에서 쫓겨나고 만다.

검은사자, 빨간사자, 초록사자, 노란사자, 파란사자의 다섯사자들이 합체하면 볼트론은 천하무적의 로봇으로 변신. 볼트론은 강사자 화염포, 초고속 미사일, 가오리 미사일, 안광, 얼음광선 등의 강력한 무기를 갖추고 있다.

우주의 평화를 지키는 수호신 볼트론. 악한이 있는 곳이면 어디든 출동하여 싸우는 미래용사 볼트론이 있는 한 정의는 언제나 승리할 것이다.

장르 : 액션
발매원 : 세호 인터내쇼날
문의 : 517-6204

빛돌이의 우주 2만리

엑스포 마스코트 꿈돌이를 빛돌이로 파워 업시켜 만든 환타스틱 애니메이션. 빛돌이가 우주를 여행하며 여러가지 모험을 펼친다. 엑스포 마스코트이니 만큼 환경보호를 주제로 한 애니메이션으로 구성되어 있는데 우주의 다른 별을 주제로 하고 있다는 점이 주목해 볼만하다.

빛돌이는 주위의 외계인들이 악행을 일삼는 것에 격분. 어느날 우주선을 타고 탈출하여 다른별에 불시착하게 되고 거기서 희귀한 생물들을 만나게 된다. 그리고…

장르 : SF
발매원 : 계몽 아트콤
문의 : 559—5711

미래용사 볼트론 II

자료제공 : 동키홈비디오

MBC-TV에서 방영되어 어린이들 사이에 큰 인기를 모았던 '미래용사 볼트론' 그렇지만 TV에서는 자르콘왕을 물리치고 아들 로토가 왕이 되는 것으로 이야기가 끝나고 있어 우리 어린이친구들은 '미래용사 볼트론'의 후속편을 애타게 기다리고 있을 것이다.

①
핵전쟁으로 지구가 멸망해버린 미래, 이제 인류의 무대는 광활한 우주가 된다.
우주지배의 야욕을 꿈꾸며 이웃 혹성들을 무차별 침략하는 둠행성의 자르콘왕. 그의 악명은 우주 전체에 퍼져 많은 행성들은 공포에 떨고 있었다.
이들의 지배야욕을 무너뜨리고 우주의 평화를 지키기 위해 은하동맹이 창설된다.
은하계동맹은 은하수비대를 구성하고 자르콘의 침략이 있는 곳이면 어디든 은하수비대를 파견한다.

②
밤하늘에 한점 별빛으로 반짝이는 수많은 행성중 알루라공주가 통치하는 아루스행성이 있다.
이 별에는 선대왕 알포왕이 만들어놓은 다섯마리의 사자로봇이 있는데 이 다섯마리의 사자가 합체하면 무적의 로봇이 탄생한다는 전설이 옛부터 전해 내려오고 있었다. 다섯마리의 사자로봇이 있는 행성에 자르콘이 침공하자 은하동맹은 다섯명의 탐험대를 파견한다.

●볼트론의 비상하는 모습. 보다 강력하게 적을 무찌른다!

●자르콘과 해가가 수정구슬로 은하계 동태를 살피며 어떤 행성을 공격할 것인지 의논하고 있다.

③
이들 탐험대원의 이름은 키이스 피지, 헝크, 랜스, 그리고 스벤
아루스행성의 사령관 코란은
다섯친구들에게 사자로봇을 조종케하고 전설로 내려오던 무적의 로봇을 합체하도록 명령한다.
사려깊은 스벤은 폴락스 행성
사령관으로 임명되고 알루라 공주를 포함한 네명의 친구들
합체해낸 로봇의 이름은'미래
볼트론'! 이제 우주방어의 막
책임은 볼트론의 양어깨에 달
것이다.

④
우주대왕을 꿈꾸는 자르콘 왕에게도 볼트론특공대만큼이
믿음직한 오른팔이 있었는데 그 이름은 '마녀 해가'.
수정구슬을 통해 볼트론의 동정을 체크하며 마술을 이용
온갖 무서운 괴수로봇을 만들
볼트론과 은하동맹을 곤경에 빠뜨리지만 볼트론과 용감한 특공대원들은 온갖 어려움을 무릅쓰고 우주의 평화를 지켜나간다.

이런 궁금증을 풀어주기 위해서 이번 동키홈비디오에서는 '미래용사 볼트론 II'를 현지에서 긴급 입수하여 어린이들에게 선보일 예정이다.
이번에 소개될 '미래용사 볼트론 II'에는 마녀 해가를 누르고 새로운 마녀 작전참모 '멜라'가 등장하여 점점 더 흥미로운 이야기가 펼쳐진다. 여전히 용맹을 떨치고 있는 볼트론의 위력은 물론이고, 해가의 마법과 멜라의 최면술이 대결하여 펼치는 여성대결이 특히 볼만하다.

●랜스가 조종하는 빨간사자. 얼음광선을 발사하고 있다.

알루라행성, 공주의 유모는 이제 완벽한 숙녀로 자란 알루라공주가 결혼할 생각은 없이 특공대원들과 어울려 다니는 것을 못내 걱정스러워 한다. 선대왕의 유일한 혈육이 공주이니만큼 공주가 어서 결혼하여 왕가의 뒤를 이어야만할 형편이었던 것이다. 유모의 걱정에는 아랑곳없이 오늘도 은하계의 평화를 위해서만 여념이 없는 알루라공주. 더욱이 자르콘이 새로운 참모를 앞세우고 돌아왔다는 소문을 전해듣자 공주의 걱정은 더욱더 커질 수 밖에 없다. 이제야말로 볼트론의 진가를 발휘할 때가 온 것이다.

드디어 작전참모 멜라를 앞세운 자르콘의 침략이 시작되었다. 사령관 코란이 자르콘군의 위치를 확인한 뒤 특공대원들에게 출동명령을 내린다. 사자선 발진 준비! 사자키 장착! 사자선 출동! 엔진소리도 요란하게 다섯마리의 사자선이 용감무쌍하게 적을 향해 출동한다. 이번엔 어떤 괴수로봇이냐? 그러나 이번엔 좀 다르다. 마술을 이용하여 해괴한 동물모양의 괴수로봇을 만들어내는 해가와는 달리 멜라는 자신이 직접 전투선을 조종하며 공격해온 것이다.

●은하계의 평화를 위해 늘 훈련을 쌓고 있는 은하수비대원들

⑤ 아버지 자르콘의 왕좌를 틈틈이 노리던 로토왕자는 제국위원회를 등에 업고 아버지에게 반기를 들었다. 볼트론특공대와의 전투에서 패하고 돌아온 아버지를 괴수로봇으로 만들어버린 것이다. 날마다 사나워지는 약을 한잔씩 마시는 로토왕자의 꿈은 우주 전체를 지배하는 것. 이제 로토왕자의 시대가 열리는 것인가?

⑥ 그러나 자르콘은 돌아왔다. 그것도 마녀 해가를 능가하는 작전참모를 데리고. 빼어난 미모를 지닌 그녀의 이름은 '멜라' 최면술을 사용하여 상대를 제압하는 멜라는 이제 둠행성에서 자르콘 다음의 실력자가 되었다. 졸지에 설자리를 잃어버린 해가는 호시탐탐 자르콘의 시선을 끌려고 노력하지만 멜라의 최면술에 번번히 당하고 만다. 이제 자르콘은 완전히 전투태세를 갖추었다. 이제 남은 것은 볼트론특공대를 우주 한가운데로 유안하여 한방에 날려버리는 것.

●마녀 해가를 능가하는 미녀사령관 멜라. 최면술이 주무기이다.

⑨ 대장 키이스는 갑자기 아찔함을 느낀다. 겨우 정신을 차리고보니 자신뿐 아니라 전 대원이 비틀거리고 있었다. 멜라의 최면술에 걸린 것이다. 이 멜라란 여자는 해가의 괴수로봇보다 더 무서운 존재로구나. 그렇다면 방법은 하나! 볼트론 합체 준비! 연동장치 작동개시! 유력동파 연결완료! 내장전지 작동개시! 에너지출력 최대로! 레이저광선검 합체!
자 친구들, 한번에 끝내자!

⑩ 괴수로봇이 아닌 미녀 사령관을 상대로 한 전투라 볼트론특공대는 전에 없이 고전을 한다. 그렇지만 우리가 누구냐! 은하수비의 막중한 책임을 맡은 정의의 사자들이 아니냐! 평화의 신이 내려준 전설의 로봇 볼트론과 함께 우린 영원히 은하계의 평화를 지켜나갈 것이다!

챔프게시판

1. 텔레파시 퀴즈 당첨자

■12월호 정답자 발표

대연중학교

슈퍼컴보이 1대 :

임영찬/

슈퍼컴보이용 최신 팩 각 1개 :

김승환/

박종필/

협찬사 : 호키포키(715-5828)

2. 초음속퀴즈

챔프의 수퍼 알라딘보이 담당자는 전국의 수퍼 알라딘보이 유저와 함께 합니다. 다음 문제의 정답을 정확히 적어 보내주시는 분 중 정답자 5명을 추첨하여 1명에게는 수퍼 알라딘보이 게임팩, 1명에게는 패밀리용 조이 스틱을 드리고 나머지 3명에게는 각각 300점을 드립니다.

문제 : 현재 오락실에서 유행하는 게임으로 권총 하나로 차이나 타운의 테러리스트들을 대항하는 2명의 형사가 등장하는 게임으로 메가 －CD용으로 나올 예정인 이 게임의 이름은 무엇인가 !

보낼곳 : 게임챔프 초음속퀴즈 담당자앞
마　감 : 1993년 12월 15일
발　표 : 게임챔프 94년 2월호

11월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

•정답 : 그룹 모드, 익사이트 모드

수퍼 알라딘보이 롬팩

이주희/

협찬 : 게임라인(713-7033)

패밀리 조이스틱

하정길/
이정규/

챔프점수 300점

김두열

최준건

3. 챔프 12월호 애독자 엽서 공략 평가 당첨자 발표

애독자 엽서 공략평가를 성의껏 해주신 분5명을 추첨하여 상품을 드리겠습니다. 자신이 공략 기사를 보고 진행해본 게임만 평가해주세요.

- 양병준/
- 김신용/
- 최창근/
- 한창수/
- 오진영/

이상 5명은 IBM-PC게임 디스켓을 드리겠습니다.

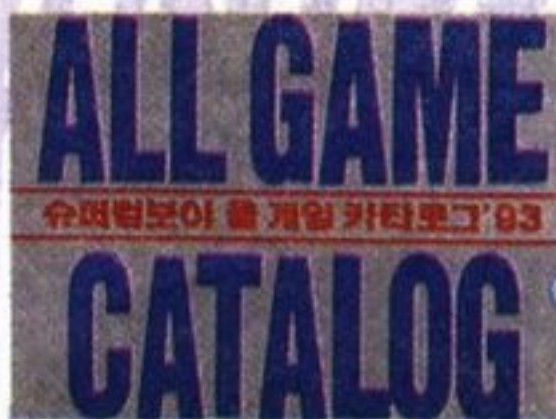
4. 애독자 엽서 열성 작성자 당첨자 발표

애독자 엽서를 정성껏 작성해 보내주신분중 선착순 100분을 뽑아 5명을 추첨해 아래와 같이 발표하고 선물을 드립니다. 여러분이 정성껏 작성해 보내주신 엽서는 게임챔프가 더욱 좋은 잡지가 될 수 있는 초석이 됩니다. 여러분의 많은 참여 부탁 드립니다.

- 정우석/
- 최순철/
- 한경태/
- 강현욱/
- 오태인/

이상 5명은 IBM-PC게임을 드리겠습니다.

5. 『올게임 카타로그』 행운의 응모당첨자 발표

ALL GAME
슈퍼컴보이 올 게임 카타로그'93
CATALOG

휴대용 게임기 캐리어 1명

김성환/

롬팩 컨테이너 10명

김명석/

장기영/

조철수/

하태석/

정영진/

오수영/

서성욱/

김일섭/

천조일/
김재원/

휴대용 롬팩 케이스 10명

최상록/
윤해성/

김경진/

장문석/

신일섭/

우대환/
김응주/
김길연/
이경순
조병순

6. 드래곤볼z외전 공략 본 퍼즐 퀴즈 당첨자 발표

『드래곤볼Z 외전』 발매기념 퍼즐 퀴즈 마감이 11월 30일까지이므로 응모하신 분은 게임챔프 94년 2월호를 참조하세요.

7. 스포키 퀴즈 응모 요령

700-7400의 스포키 게임 환타지아에 있는 스포키 게임 퀴즈의 정답을 아시는 분들은 정답을 우편 엽서에 적어서 스포키 퀴즈 담당자 앞」으로 보내주세요. 정답자중 100명을 추첨해서 챔프 점수 300점을 드립니다.

주소 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산 빌딩 3층 게임챔프 스포키 퀴즈 담당자 앞

8. 신진컴퓨터 서적

게임챔프에서는 챔프 과월호 및 단행본을 찾는 독자의 편의를 제공하기위하여 용산전자상가 내 '신진 컴퓨터 서적'를 직판서점으로 운영하게 되었습니다. 앞으로 지난 과월호 및 단행본을 비롯 제우미디어에서 발행하는 모든 책들이 신진컴퓨터 서적에 구비되어 있으므로 많은 이용 바랍니다.

신진컴퓨터서적
●관광터미널 3층(용산역)
●전자랜드
←원효로
원효대교→
(TEL : 714-7942)

9. 아랑전설2 발매기념 퀴즈

정답 하늘 다람쥐 춤

당첨자 : 이준규/서울시 송파구 가락1동 주공아파트 2동 109호
협찬 : 삼일전자(715-3131)

* 이준규 독자는 게임챔프 이돌컴을 찾아 만날 약속시간을 정하신후 챔프를 방문, 선물을 타가세요.

10. 슈퍼컴보이 타기 '챔핑을 찾아라' 당첨자 발표

정답 용호의 권 캐릭터 '리파이론'옆에 있다.

슈퍼컴보이 5명

김승찬/
이상철/
김민규/
김진수/
서민철/

수퍼 알라딘보이 5명

정세진/
김성룡/
조민철/

조대식/
서정은/

슈퍼 컴보이 팩 20명

정성조/
문정호/
김햇님/
김상호/
김은영/
박경원/
김진섭/
김호영/
차영민/
이상협/
김완선/
김희현/
도기연/
이성민/
최영훈/
백창순/
정승연/
이해수/
홍준성/
김 신/

수퍼 알라딘보이 팩 20명

정유철/
도기준/
강문식/
박근덕/
이세진/
최동석/
최승연/
이준혁/
권도상/
황기상/
채병순/
황영선/
이홍연/
윤지상/
조상엽/

고영구/
백기석/
박정태/
이재현/
유철승/

IBM-PC 게임 디스켓 20명

유장산/
강재훈/
강문규/
이성원/
이성근/
최세진/
여수남/
김희목/
양승국/
정일섭/
정한수/
윤천식/
노병태/
정한상/
허현영/
강문태/
조장신/
양철종/
윤정애/
권종민/

오리지널 게임음악 CD 5명

강기준/
이인호/
도현철/
김 훈/
윤정선/

스포키 손목시계 10명

박성수/
황성필/
고봉준/

권해원/
이종광/
양현필/
조완준/
강영호/
허 준/
정우진/

오리지널 캐릭터 인형 10명

임대식/
이용석/
이수한/
임용민/
노길우/
양준석/
송부연/
유정희/
이명실/
백석규/

RPG 환상사전 20명

김지호/
최철희/
이재준/
은용준/
정석원/
이상옥/
박정배/
박영준/
조승우/
이용호/
최성욱/
장재욱/
정국진/
신영균/
정해훈/
지문구/
박현우/
최상훈/
김치선/

김영구/

SFC 올게임 카타로그 20명

박창주/
김상철/
이세민/
임경훈/
김용갑/
김태환/
차성훈/
조정호/
정승호/
윤태현/
한유호/
신주호/
장욱진/
강수원/
강지혜/
김영석/
이석민/
박용현/
배중혁/
방수동/

웃는 닌텐도 달리는 세가 20명

양지석/
류성진/
김대근/
최상신/
홍제표/
나호엽/
명현식/
백낙필/
이수복/
안민영/
정선모/
배진수/

정재식/
진혜성/
서인기/
김인철/
이주윤/
이득규/
송시중/
민준기/

성검전설 공략본 20명

채천범/
박기범/
임인수/
서한욱/
박형건/
고은숙/
조대현/
이인석/
유창길/
송미현/
박영선/
박승현/
문희숙/
이현주/
박문숙/
김헌필/

이창민/
김청현/
박현덕/
김유비/

드래곤볼Z 외전 공략본 20명

함광원/
김영민/
오현규/
이준규/
김병우/
홍관우/
이성환/
류 운/
김익덕/
김공명/
김윤발/
최 필/
김성철/
남궁길/
박덕화/
김석철/
박재민/
김재철/
염동우/
이동일

챔프스탭 선물증정 당첨자

서인석 (미니카세트)
안대훈/

조 신 (챔프 스텝잠바, 모자, 티셔츠 세트)
장재민/

강준완 팀장 (미니전자 시계)
권해원/

김종철 기자 (게임팩 케이스)
박광일/

이상엽기자(이혼다 브로마이드)
김동훈/

송동석 기자 (슈퍼마리오 오리지널 CD)
백종현/

이우진 기자 (아앗, 여신님 1.2편)
이선자/

우종민 기자 (춘리 브로마이드)
정동기/

윤종에 미술차장 (수채화 물감)
라종한/

＊슈퍼컴보이 타기 퀴즈에 당첨된 분은 챔프로 담당기자에게 연락, 약속시간을 정한 후 선물을 수령해 가시기 바랍니다. 오실때는 반드시 본인임을 증명할 수 있는 주민등록증이나 주민등록등본을 지참바랍니다. 단, 지방에 거주하시는 분은 주민등록증 사본이나 주민등록등본 사본을 챔프로 우송하시면 확인한 후 바로 선물을 우편발송해 드리겠습니다.(편지봉투 겉면에 '슈퍼컴보이 타기 퀴즈 당첨자 앞'이라고 반드시 기입할 것.)

11. 챔프점수 1만점 타기 일본어 종합시험

지난호에 출제된 일본어 종합시험의 정답은 다음과 같습니다.

1. 액션
2. 스트리트 화이터
3. 이름(성명)
4. 게임챔프
5. 감사합니다
6. ③ 또는 ©

10명에게는 챔프점수 1만점 씩을 드립니다.

일본어 종합시험 당첨자 발표

주광하/
이성균/
영철/
한영택/
이승호/
오세진/
경택/
홍진
서정
이승

★게임챔프의 각종 응모 코너를 이용, 선물에 당첨된 분은 사전에 챔프로 연락 담당기자와 시간 약속을 한 후 방문해 주시기 바랍니다.

★신정 연휴(94.1.1~2)로 인한 인쇄소 및 총판의 휴무관계로 일부 서점 및 정기구독자에게 94년 2월호 게임챔프의 배포가 2~3일 지연될 수도 있습니다. 이점 죄송스럽게 생각합니다

전화 한통화로 새로운 게임 소식을 알 수 있는 스포키!
게임 환타지아 IBM 신작 게임정보가 추가되었습니다.
700-7400

정답자 발표

정답: 자동폭투조정기(피칭 머신)

윤재성/
박정근/
정재만/
여명구/
이유선/
여상현/
김일성
양 과
김요섭
이용신

◀10명외 서울, 경기도 지역 당첨자 98명

홍학수/
한 곡/
정승현/
여민식/
류정순/
이희수/
신진해/
김인숙/
김범숙/
전성한/

◀10명외 지방 당첨당첨자 82명

※위 발표자 이외의 당첨자 180명은 개별 통지 합니다.

아파트 13-407

선영 미술 (보조가방)

수경 미술 (미술용 크레용)

은실 미술 (팬시 가방)

재현 미술 (미술용 스케치북 2권)

풀로 붙여 주세요.

보내는 분

게임챔프

110원 우표를 붙여주세요

받는사람

게임챔프 1

서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층

☎ 702—3211/4 FAX 702—3215

(주)제우미디어

140—111

보내는 분(갖고 있는 게임기종)

이름 :　　　**전화번호** :　　　**생년월일** :　　.　　.　　음력·양력

나이　　**세**　　**성별** :　**남**　**여**

학교(학과) :　　**학년** :

게임경력 : **약**　　**년**

※ 챔프 창간 1주년을 맞아 시행한 본격 게임만화 '폭스 스화2'에 대해 다음 질문에 답해 주세요.

1. 재미있다(　　)
   보통이다(　　)
   재미없다(　　)
2. 만약 또 다른 게임만화를 싣는다면 어떤 게임이 좋습니까?

텔레파시 퀴즈

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요?

순위/구분	독자인기 순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 1명을 선발, 슈퍼패미컴 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

〈나도 게임챔프 공략 평가위원〉

게임챔프는 매달 애독자 여러분을 평가위원으로 모시고 완벽한 공략이 되도록 최선을 다하려고 합니다. 이번호 게임챔프의 공략기사중 잘되고 잘못된점을 독자분들이 직접 『공략 평가점수』를 매겨주세요. (점수는 1~100점 사이에서 채점해 주시고 가능하면 본인이 직접해본 게임만을 평가해 주세요.)

이 부분에 대해 의견을 보내온 분들중 추첨을 통해 매달 5명씩을 선발 IBM-PC게임 디스켓을 드립니다.

※ 반드시 자신이 해본 게임만 평가해 주세요.

당신이 챔프를 구입하는 가장 큰 이유는 무엇입니까?

1 신속한 정보(　　)
2 완벽한 공략(　　)
3 재미있는 내용(　　)
4 각종 퀴즈(　　)
5 게임만화(　　)

이달의 공략기사평가

점수/게임	이스4	솔스티스2	마크로스⁻	알라딘	인첸티아의 저주	보디 블로우	항유기
95~100							
90~94							
80~89							
70~79							
60~69							
59이하							

♥ 게임챔프에 대한 개선 사항은 ?

♥ 어떤 기사제목때문에 게임챔프를 구매하셨습니까 ?

♥ 게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기 : ____________ 기종 ____________ 게임

일반 오락실용 : ____________, ____________ 게임

♥ 기종에 관계 없이 인기있는 게임은 ?

♥ 가장 인기있다고 생각하시는 게임. (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
패밀리(컴보이)	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD-알라딘보이 포함)	1.	2.	3.
IBM PC	1.	2.	3.

♥ 일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1. ____________ 2. ____________ 3. ____________

♥ 앞으로 구매 예정인 게임은 ?

____________ 기종 ____________ 게임/ ____________ 기종 ____________ 게임

♥ 이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석 : ____________ 기사 : ____________

♥ 지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥ 게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥ 이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥ 보너스 환상 특급 퀴즈정답은(　　　　　　)

♥ 공략집을 구입한다면 어떤 게임의 공략집을 구입하시겠습니까 ?
(기종 :　　　　　) (게임 :　　　　　)

♥ 최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는 ? : ____________

♥ 유 에프 오의 출현장소 ? ______ 페이지 '유 에프 오' 출현 !

♥ 부록으로 브로마이드를 원하신다면 어떤 게임 또는 어떤 캐릭터가 좋겠습니까 ? (　　　　　　)

♥ 제일 갖고 싶은 부록은 ? (　　　　　　)

1월호 크로스 퍼즐게임 정답